






Mit tud
A SZÁMÍTÓGÉPEM?
Gyakorlati útmutató kezdőknek és haladóknak

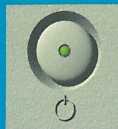
# Mit tud A SZÁMÍTÓGÉPEM?

**Gyakorlati útmutató kezdőknek és haladóknak**







1 Start 

2 Programok 

3 Hatékonyan a számítógéppel 

4 Képek és hangok 

5 Hordozható számítógépek 

6 Az élet minden területén 

7 Internet 

8 Ötletek, tanácsok 

9 Számítógép-doktor 


H-P-73-10-21-001



# Képek és hangok



4

# Sablonok megrajzolva

**Festés számokkal**

## Tartalom


- A Paint program és alapvető rajzeszközei
- A paletta használata színezésre
- Színkódok hozzáadása
- Új színek felvitele a palettára




A Windows Me és 98 Paint programjával az egér ceruzává, tollá ecsetté válik, és színes rajzok születnek. A Paint segítségével saját színkódokkal jelölt kifestőlapot is létrehozhat – ehhez mindössze a képet kell megrajzolnia és színkódos fekete-fehér verziót létrehoznia.

### Kifestőkönyv

Színkódos képet igen egyszerű rajzolni a Paintben. A kinyomtatott alkotásból pedig könnyedén személyes ajándékot készíthet. Vékony kartonlapra nyomtatva egy doboz kifestőkészlettel nagy örömet szerezhet a család valamelyik gyerektagjának. Akár egész kifestőkönyvet is nyomtathat, amivel gyermekei vagy unokái elfoglalhatják magukat, például egy hosszabb utazás idején. A Paint program egyszerűen használható sokoldalú eszköz, amivel színes rajzokat készíthet számítógépén.

## Tudta-e?



**A program segítségével elkészített rajzkompozíciót nemcsak a számítógépen láthatja. Készíthet reprodukciókat is, kiteheti a szoba falára, elküldheti kedves ismerőseinek. Ha a nyomtatást eszközök hiányában otthon nem tudja megcsinálni, a képet mentse ki akár egy floppyra vagy egy CD-Rom-ra, és a legközelebbi fénymásoló irodában arra alkalmas színes nyomtatóval a képeket kinyomtatják Önnek. Ha teheti, előzőleg kérdezzen rá, hogy milyen kiterjesztésben mentse el a képet, így a problémák elkerülhetők lesznek.**



## Kérdés-felelet

**K Elhibáztam a rajzot, és szeretném helyrehozni. Mit tegyek?**

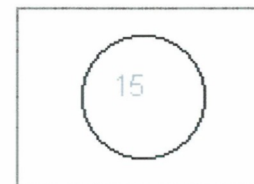
**F** Menjen a **Szerkesztés** menübe és válassza a **Visszavonás** parancsot. A program a három utoljára elvégzett műveletet tudja érvénytelenné tenni. Választhatja a **Radír**t is, úgy az egér mozgatásával törölheti a hibás részt.




A **Ceruza** segítségével az egyes képpontok is kijavíthatók, a hézagok kitölthetők, a kisebb hibák kiküszöbölhetők.

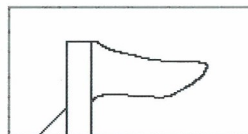
**K Azt szeretném, ha a kódszámok nem látszanának át a vízfestéken. Mit tegyek?**

**F** Amikor a számot tartalmazó szövegdobozt beszúrja, válasszon minél halványabb színt a palettáról. Ebben az esetben nem valószínű, hogy a számok átlátszanak a festéken.



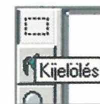

**K Hogy lehet a kisebb alakzatokat pontosan megrajzolni?**

**F** Segít, ha a kép kérdéses részét kinagyítja. Kattintson az eszköztár nagyítóikonjára, és mozgassa az egér mutatóját a kép fölött. A megjelenő négyzetet vigye a nagyítani kívánt rész fölé, majd kattintson az egérrel. A gördítősávok segítségével elérhetők a rajz többi részei.



**K Áthelyezhetem a rajz egy részét máshová?**

**F** Igen. Kattintson a **Kijelölés** eszközre, és húzzon keretet az áthelyezendő rész köré. Helyezze a kurzort a négyszög belsejébe, hogy az keresztté változzon, kattintson, majd húzza a részletet az új helyre.




## Szótár

**Képpont (pixel)** A képelem angol rövidítése. Egy grafikai kép négyzetszerű alapegysége. Ha kinagyítja a képet, a képpontok jobban láthatók.

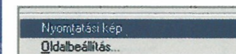
**Paletta** A képen felhasználható színek és mintázatok összessége.




**Kitöltés színnel** Ennek az eszköznek a segítségével egy zárt alakzatot egyszínűre lehet festeni. Hasznos az árnyalatok kialakításánál.

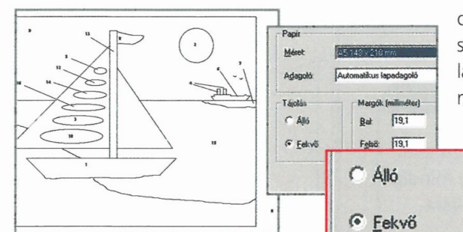



**Nyomtatási kép** Segítségével megtekintheti, hogy rajza hogy fog kinézni papírra nyomtatva. Használja ellenőrzésre nyomtatás előtt.




## Hibakereső

**A kinyomtatott sablonon nem látszanak a színkódok.** Lehetséges, hogy meg kell változtatni a kép tájolását. Menjen a **Fájl** menübe és válassza az **Oldalbeállítás**t. Tegye a pontot a 'Fekvő' opció mellé, majd kattintson az **OK** gombra. Válassza ismét a **Fájl** menüt, majd a **Nyomtatási kép**et, hogy ellenőrizze a kép helyzetét a lapon. Végül kattintson a **Nyomtatás**ra.



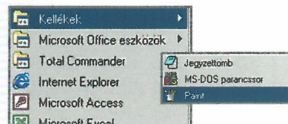



H-P-73-10-20-009

# Sablon rajzolása és színezése

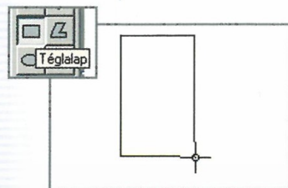
**A Microsoft Paint egyszerű és sokoldalú program. Rövid idő alatt könnyen elsajátítható, és nagyszerű rajzokat lehet vele készíteni. Most megszerkesztheti az első sablonmintát.**

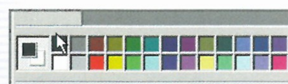
**1** A **Start** gombra kattintva válassza a **Programok**, **Kellékek**, **Paint** opciókat. Új üres dokumentum nyílik meg.




**2** Menjen a **Fájl** menübe, és válassza a **Mentés másként** opciót. Adjon nevet a rajznak a **Képek** mappában. Kattintson a **Mentés** gombra.

**3** Kattintson a **Téglalap** eszközre, majd a lap alján található színes paletta fekete dobozára. Kattintson, majd húzza az egeret a téglalap egyik sarkából az ellentétes sarokba, és engedje el a gombot. Ez lesz a rajz külső kerete.

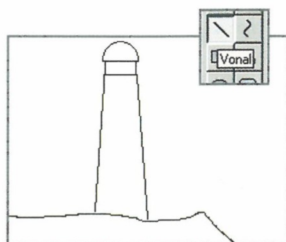


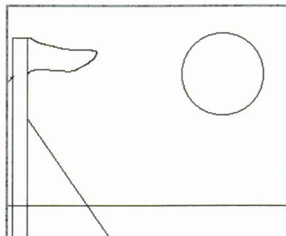
**4** Kattintson az eszköztárban a **Ceruza** ikonra, majd kattintson az egérrel a kereten belülre, és az egér gombját lenyomva tartva rajzoljon egy vonalat.



Engedje el a gombot, helyezze a kurzort máshová, és ismételje meg a műveletet újabb vonalak rajzolása céljából. Egyenes vonalhoz kattintson a **Vonal** ikonra.



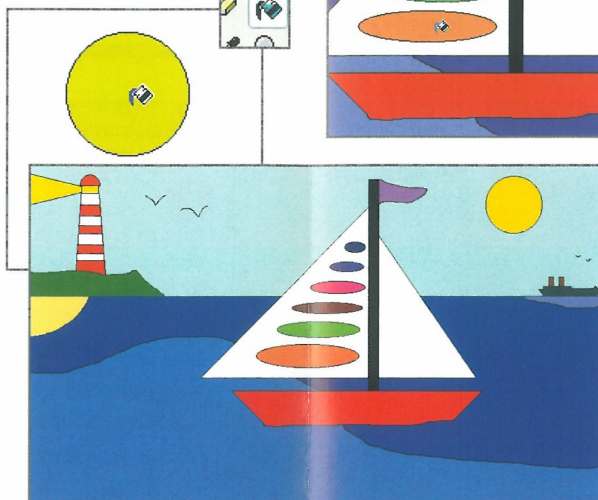

**5** Szabályos ovális alakzatokhoz válassza az **Ellipszis** eszközt, majd kattintson a rajzlapra és húzza az egeret a lapon. Szabályos körhöz tartsa lenyomva a **Shift** gombot. Kisebb hibák javításához használja a ceruzát és a radírt az eszköztárból.



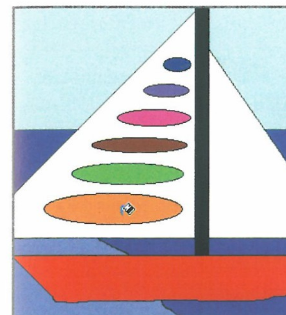
## Ötlet

Mentse a rajzot rendszeresen, így ha hibát követ el, mindig visszatérhet a legutoljára mentett változathoz.

**6** Mentse el a befejezett kontúrt – ez lesz a fekete-fehér számkódos kifestősablon alapja. Készítsen színezett másolatot a képről. A **Fájl** menüben válassza a **Mentés másként** opciót, írjon be új nevet, majd kattintson a **Mentés** gombra. Most kezdheti a kép színezését. Kattintson a **Kitöltés színnel** eszközre. Válasszon színt a palettáról, kattintson rá, majd egy zárt alakzatra a színezéshez.



**7** Folytassa a festést. Ha meg kíván változtatni egy színt, az új színre kell kattintania és a kurzort arra az alakzatra helyeznie, amelyet más színűre kíván festeni.



## Kisokos

### Egyéni színek létrehozása

Ha a szabványos palettán található színskála nem elégíti ki, létrehozhat egyéni színeket is. Kattintson a **Színek** menüben a **Színek szerkesztése** opcióra, majd az **Egyéni színek definiálása** gombra. Mozgassa egere mutatóját a jobboldali palettán mindaddig, amíg az elképzelt szín megjelenik. Kattintson a **Hozzáadás az egyéni színekhez** gombra.

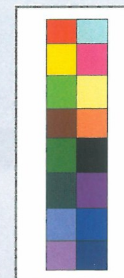


## Fókuszban

### A színkódok hozzáadása

**Ha elkészült a kifestősablon, a következő lépésben nyissa meg a fekete-fehér verziót, és készítse el a hozzátartozó színkódokat.**

**1** Nyomtassa ki a színes verziót. A **Fájl** menüben válassza a **Nyomtatás** parancsot, majd kattintson **OK**-t. Nyissa ki a fekete-fehér rajzot, és rajzoljon egy téglalapot a kép mellé. A Vonal eszköz segítségével ossza fel annyi részre, ahány szín van a rajzon. A Kitöltés színnel fesse ki a kialakult kis négyzeteket.

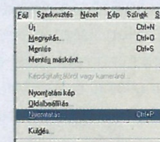


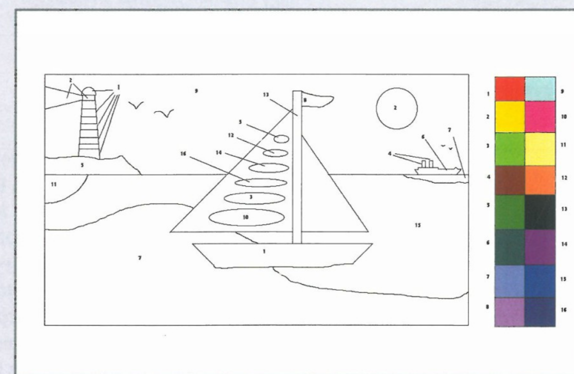
**2** Kattintson a **Szöveg** eszközre, majd rajzoljon egy kis szövegdobozt az első szín mellé (példánkban ez a piros szín). Írja a dobozba az 1-es számot. Ugyanezzel a módszerrel definiálhat kódokat a többi színhez is.



**3** A sablonban minden fehér alakzatba helyezzen szövegdobozt, amelybe annak a színnek a számát írja, amilyenre az illető alakzatot festeni kell. Ha a kifestendő terület túlságosan kicsi, írja a számot mellé, és vonallal kösse össze az alakzattal.

**4** Ha minden színt felcímkézett, mentse el a sablont. Menjen a **Fájl** menübe, és válassza a **Nyomtatás** parancsot.





# PhotoPlus 5 grafikák

**Festés és rajzolás**

## Tartalom


- **A festőeszközök használata a PhotoPlus programban**
- **Az importált képek szerkesztése**
- **Speciális effektusok**
- **Festmény készítése számítógéppel**





A PhotoPlus a képkészítés és képszerkesztés ideális grafikai programja. Beépített eszközeinek köszönhetően bárkiből Picasso lehet saját nappalijában, és képeit ecsetekkel, alakzatokkal, szórópisztollyal és kitöltő színezéssel teheti tökéletessé.

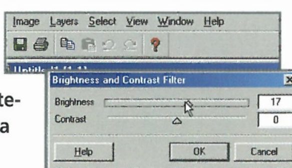
Ha digitális fényképet vagy beszkennelt képet szeretne szerkeszteni, a szoftverbe bármilyen bittérképes képet importálhat, majd azt tetszése szerint átalakíthatja és tökéletesítheti.

### Ötletes alkotások

A PhotoPlus szerkesztő funkciói segítségével foltokat tüntethet el, átszínezheti a hátteret, megváltoztathatja a fényerőt és a kontrasztot. Effektusokat rendelhet a képhez, és a nem kívánt részeket eltávolíthatja. Akár első képeit retusálja, akár honlapjához készít illusztrációkat, ideális eszköz a PhotoPlus 5.

## Tudta-e?

**Szabályozhatja a képek fényerejét és kontrasztosságát hasonlóan ahhoz, ahogy ezt egy TV készüléken teszi. Ha a kép túl sötét, válassza az Image (Kép) menü Adjust (Beállítás) almenüjének Brightness/Contrast (Fényerő/Kontraszt) paramcsát. A 'Brightness and Contrast Filter' (Szűrő) ablakban tetszésének megfelelően állítsa be a csúszkákat, majd kattintson az OK gombra.**





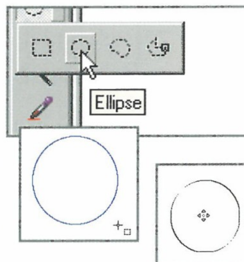



## Kérdés-felelet

**K Nem rajzolok jól szabadkézzel. Mit tegyek?**

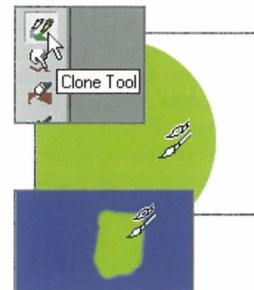
**F** A szabályos forma megrajzolásához kattintson a **Standard Selection Tools** ikonra, majd az ikon melletti lefele nyíl segítségével válassza ki a legördülő menüből a kívánt alakzatot.

Tartsa lenyomva a baloldali egérgombot, és húzza az egeret addig, amíg el nem éri a kívánt méretet. Ha az egeret az alakzaton belülre helyezi, az **Move** eszközzé változik. Most a bal egérgombot lenyomva tetszőleges helyre mozgathatja az alakzatot.




**K Hogyan kell használni a Clone eszközt?**

**F** Először is kattintson a **Clone** gombra. A **Shift** billentyűt nyomva tartva kattintson a sokszorosítani kívánt területre. Most kattintson ismét a fölött, amelyet szeretne kifesteni, és a folyamatot addig ismételje, amíg el nem éri a kívánt hatást.




**K Méretre vághatom-e a képet?**

**F** Igen. Nyissa meg a kívánt képet, majd kattintson a **Crop** eszközre. A bal egérgombot nyomva tartva húzzon egy téglalapot a körbevágandó terület köré. Kattintson duplán a téglalap belsejében; ekkor a kívülre eső terület eltűnik, és csak a körbevágott kép marad a képernyőn.

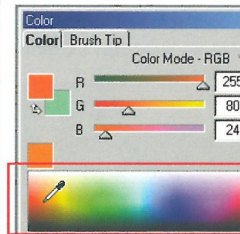


## Szótár

**Swatch** Ez a terület mutatja az éppen használatban lévő háttér- és előtérszíneket. A szerkesztésre éppen kijelölt minta fehér körvonalat kap. Ha a dupla nyílra kattint, az előtér és a háttér színei helyet cserélnek.

**Színspektrum** Szivárványos színátmenetes terület, amelyre kattintva kiválaszthatja a kívánt színt.

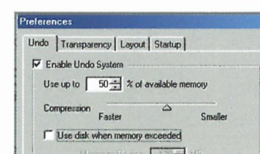
**RAM** Random Access Memory – véletlen hozzáférésű memória; a gép fő memóriája. Megnyitáskor a Windows és annak programjai betöltődnek a RAM memóriába. Lemezre mentésükig a megnyitott dokumentumok is a RAM memóriában tárolódnak.




## Hibakereső

**Úgy tűnik nem tudja minden tévedését kijavítani.**

Az **Undo** funkció számára elkülönítheti a memória bizonyos részét. Válassza a **File** menü **Preferences** almenüjét, majd kattintson az **Undo** fülre. Tegyen pipát a 'Enable Undo System' sor elé, majd a fel és le nyilak segítségével növelje a 'Use up to …' rész százalékos értékét. A Compression rész csúszkáját a 'Smaller' rész felé mozdítva felszabadíthat memóriát és a 'Use disk when memory exceeded' opció megjelölésével a RAM memória megteltekor kérheti a merevlemez használatát. Ha végzett, kattintson az **OK** gombra. Most a Visszavonás (Undo) opció szabadon használható.



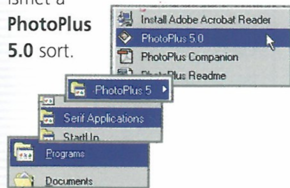



H-P-73-10-20-041

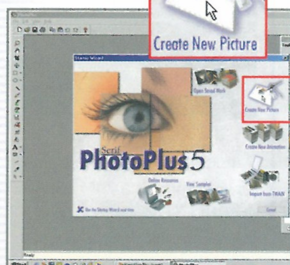
# Festés a PhotoPlus programmal

**Ha már megismerkedett a Photo Plus minden funkciójával, nekiláthat első remekműve megalkotásának.**

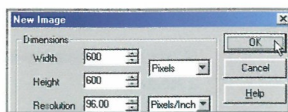
**1** A program megnyitásához kattintson a **Start** menü **Programok** almenüjének **Sherif Applications** sorára, majd válassza a **PhotoPlus 5.0**, majd azon belül ismét a **PhotoPlus 5.0** sort.



**2** Miután a Startup Wizard megnyílik, kattintson a **Create New Picture** opcióra.



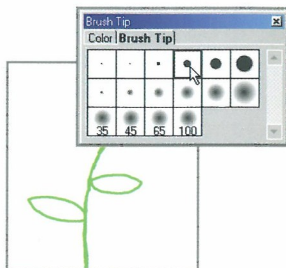
**3** A New Image ablakban a 'Width', 'Height' és 'Resolution' rovatok melletti fel és le nyilak segítségével adja meg a festővászon méretét. Példánkban a szélesség és a magasság egyaránt 600 pixel, a többi beállítás marad alapértelmezés szerinti. Nyomja meg az **OK** gombot.



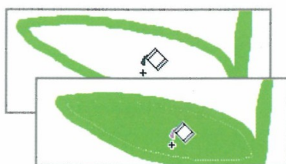
**4** Kattintson a **Color** fül Előtér minta opciójára. Ahogy az egérkurzort a színspektrum fölé helyezi, a kurzor cseppentővé változik. A cseppentőt a spektrum fölött mozgatva megjelennek a színminták. Amikor rátalált a megfelelő színre, kattintson az egérgombbal.



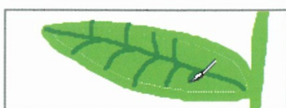
**5** Kattintson a **Paintbrush** (Festőecset) ikonra. Az ecset típusának kiválasztásához lépjen a **Brush** fülre. Most elkezdhet festeni, és közben folyamatosan változtathatja a színeket és ecseteket. Példánkban a virág szárát egy finom ecsethegyel rajzoltuk meg.



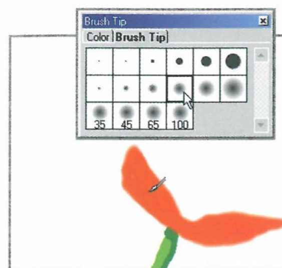
**6** A levelek kiszínezéséhez, válassza a **Flood Fill** eszközt. A kurzor festőedénnyé változik. A kijelölt színnel történő kifestéshez kattintson a kiszínezendő területre.



**7** A levelek színezésének finomításához nyomja meg a **Paintbrush** ikont, válasszon vékony ecsethegyet, keressen a **Color** fül alatt egy sötétebb zöld színt. Így könnyen megrajzolhatja a levelek erezetét.



**8** A virág tökéletesítéséhez kattintson egy elmosódott szélű nagyobb ecsethegyre.



**9** Ha egy kisméretű (pl. egy dongót ábrázoló) kép árnyalt színezését kell megoldania, válassza a **Zoom** ikont.

A kép nagyításához és kiszínezéséhez kattintson a bal, majd az eredeti mérethez való visszatéréshez a jobb egérgombbal.

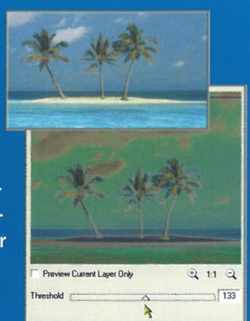




## Kisokos

### Effektusgyűjtemény

**A fényképeket különféle effektusok beillesztésével teheti még érdekesebbé. Nyissa meg a fényképet tartalmazó fájlt, majd kattintson az Image menüre és válasszon effektust. Kattintson például az Other menü Solarize opciójára. A Solarize Filter ablakban tolja a csúszkát addig, amíg el nem éri a kívánt hatást, majd nyomja meg az OK gombot.**

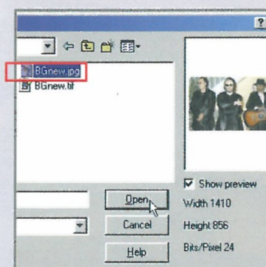


## Fókuszban

### Fényképek retusálása

**Ha egy beszkennelt képet szeretne módosítani vagy tökéletesíteni, a PhotoPlus program ismét segítségére siet.**

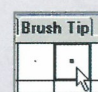
**1** Kattintson az **Open** ikonra. Jelölje ki a fényképet tartalmazó mappát és nyomja meg az **Open** gombot. Jelölje ki a fájlt, és ismét **Open**.



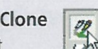
**2** A **Zoom** eszközzel nagyítsa ki azt a részt, amellyel dolgozni szeretne. Példánkban egy napszemüvegen lévő karcolást fogunk eltüntetni.



**3** Kattintson a **Brush Tip** fülre és válasszon megfelelő ecsethegyet.



**4** Nyomja meg a **Clone** ikont. A **Shift**et nyomva tartva kattintson egy olyan részére, ahol a szín és felület tökéletes.



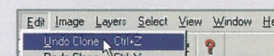


**5** Helyezze a Clone eszközt a sérült terület fölé, majd szükség szerint többször kattintson a bal egérgombbal.





**6** Ha olyan területet is befestett, amit nem kellett volna, az **Edit** menüben válassza az **Undo Clone** opciót. Ismételje, amíg a hibát ki nem javítja.



# A PDF dokumentum

## Trükkös Akrobata




## Tartalom

- Mellékelt jegyzetek elolvasása az Acrobat ikonok segítségével
- PDF dokumentum vizsgálata az Acrobat Readerrel
- Ismerkedés az Acrobat Reader fő funkcióival

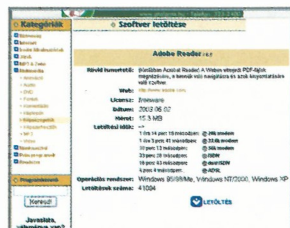
Az Acrobat Reader a Mit tud a számítógépem? CD-romon (kiadványunk első CD-jén) található program, amellyel PDF fájlokat lehet elolvasni.

A PDF egyre nagyobb népszerűségnek örvendő dokumentumformátum az Interneten, mert megtévesztően hasonlít az eredetire, és oly módon lehet információk után kutatni benne, ahogy a könyvekben és magazinokban nem. Például egy kulcsszó beírásával azonnal megjeleníthető a kívánt téma. Segítségével ráközelíthetünk arra, amit jobban szemügyre kívánunk venni, és animációkat, illetve hangokat játszhatunk le. A kisméretű PDF-ek e-mail mellékletként is elküldhetők.

### Akrobatika

Ez a kártya megmutatja, hogyan kezeljük az Acrobat Reader program különböző funkcióit. Egyszersmind szemlélteti a PDF fájlok néhány jellemzőjét.

## Tudta-e?



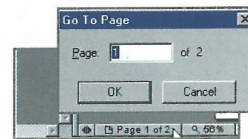

**Az Acrobat Readert le tudja tölteni az egyik magyar letöltő oldalról is. A böngészőbe írja be, hogy www.letoltes.com. A megjelenő oldal jobb oldali részén található kereső panelbe írja be, hogy Acrobat Reader, majd kattintson OK-t. A megjelenő linken a szoftver letöltéséről kaphat információt. Ellenőrizze, hogy rendelkezik-e a letöltéshez szükséges operációs rendszerrel és a gépen van-e elegendő szabad hely. Ha igen, kattintson a letöltés nyílra.**



## Kérdés-felelet

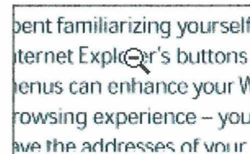
**K Hogyan állapítom meg, hogy hány oldalas egy PDF fájl?**

**F** A legegyszerűbb módja, hogy ránéz a kis szürke kockára a dokumentum ablakának bal alsó sarkában. Ha erre rákattint, megjelenik a Go to Page párbeszédablak, amely segítségével bármelyik oldalra ráugorhat a dokumentumon belül.




**K Ráközelítettem valamire, de nem tudom visszakicsinyíteni. Miért?**

**F** Győződjön meg róla, hogy biztosan a nagyító ikont használja. Tartsa lent a Ctrl billentyűt, és a nagyító ikonjának lencséjében mínusz jelet kell, hogy lásson. Ezután a bal egérgombra kattintva visszaáll a kép eredeti mérete.




**K Miért nem tudok változtatásokat csinálni a PDF fájlban?**

**F** Az Acrobat Readert arra használjuk, hogy dokumentumokat tekintsünk meg a segítségével. Ez azt jelenti, hogy csak a szerzők készíthetnek fájlokat, és azok csak az ő engedélyükkel hozzáférhetők mások számára. Ezt azért teszik, hogy így az eredeti fájlt mások ne módosíthassák.

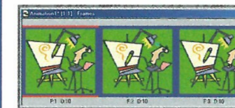
**K Hogyan tudom jobban szemügyre venni az animációkat?**

**F** Ha az animáció túl kicsi, kattintson a nagyítóra az eszköztárban, majd jelölje ki az ábra körüli területet az egér átlós áthúzásával. Ha a kép túl nagy, az animáció torznak is tűnhet.



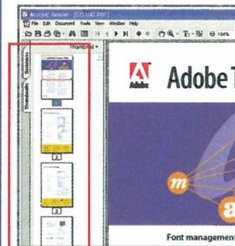

## Szótár

**Animáció** Gyors egymásutánban megtekinthető változó képek, melyek így mozgókép benyomását keltik.



**Képpontok** Az elmosódott kép jellemzésére használt kifejezés, amikor a miniatűr pontok, amelyekből egy kép összeáll, láthatóvá válnak.

**Miniatűr kép** Egy ábra vagy oldal miniatűr változata. A Thumbnail gomb lenyomásával aktiválható.




**Ikon** Apró kép, amelyre ha rákattint, vagy kétszer kattint, elérhetővé válik egy objektum vagy program. Az ikonok a PDF dokumentumok kulcsfigurái.

## Hibakereső

**Teljes képernyő nézetben nem sikerül visszalépni az Acrobat ablakba.**

Amikor a Teljes képernyő nézetet választja, átmenetileg eltűnik az Acrobat Reader ablak és eszköztár, sőt a Windows feladatsor is. Csak a PDF fájl válik láthatóvá, gombok és menük nélkül. Úgy tűnhet, hogy képtelenség bármerre lépni innen. Ha megnyomja az **Esc** billentyűt a számítógép billentyűzetén, visszatérhet az Adobe Acrobat Reader ablakba.







H-P-73-10-20-015

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

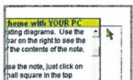
# Az ikonok aktiválása

**Ha már megnyitotta a Mit tud a számítógépem? kiadvány első CD-jéről a PDF fájlt, elkezdhet ismerkedni a program főbb tulajdonságaival.**

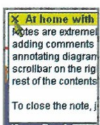
**1** Az Acrobat Reader rendelkezik jegyzetolvasási képességgel, vagyis a jegyzetek fájlok mellékleteiként jelennek meg, de kinyomtatni nem lehet őket. Ezek elolvasásához kattintson kétszer a sárga ikonra.



**2** Ha nem látja a teljes szöveget, kattintson a jobb alsó sarokban található kockára, majd addig húzza, míg a szöveg láthatóvá nem válik. A jegyzet mozgatható az oldalon, ha a tetején lévő sárga csíkra kattintva elhúzza onnan.



**3** A jegyzet elolvasás után bezárható a bal felső sarkában található szürke keresztre való kattintással.

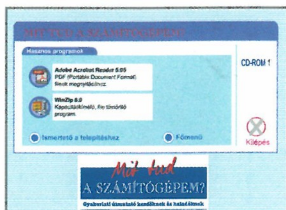


**4** Vezesse a kéz ikont a képernyőn, majd amikor mutatóujjá változik, kattintson rá, és az ablak megnyílik.



**5** Az Acrobat Reader ablakba való visszatéréshez vigye a kéz ikont az alsó nagy piros mezőre, majd kattintson rá. Ugyanezt a 'vissza' gomb lenyomásával is elérheti.



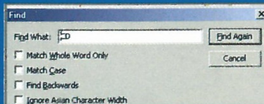


## Kisokos

### Egy szó gyorskeresése

Ha gyorsan szeretne megtalálni egy szót vagy témát, hagyja, hogy az Acrobat Reader tegye meg ön helyett. Kattintson a Binoculars gombra vagy az Edit menüben a Find parancsra. A párbeszédablakba írja be a keresett szót, majd nyomja le a Find gombot. A rendszer megmutatja a szó első előfordulási helyét. További megnézéséhez nyomja le a Find Again gombot.

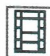





# Animációk megtekintése

**Egy kattintás, és az Acrobat Reader lehetővé teszi videoklipek, mozifájlok és animációk megtekintését.**

**1** A kész ikont vigye a jobb felső sarokban lévő képre. A mutató filmdarab alakúvá fog változni.






**2** Egy kattintással egy rövid animációt láthat. A végére érve a filmikon újra látható lesz. A képre kattintva annyiszor nézheti meg, ahányszor csak akarja.



## Ötlet

Egy oldal elmozdításakor végig tartsa lenyomva a bal egérgombot.

# Hangfájlok lejátszása

**Az Acrobat Reader nem rendelkezik külön PDF hangazonosításra szolgáló ikonnal, de a képek sokszor segíthetnek.**

**1** Hanglejátszáshoz a 'The features of Acrobat' oldalon vigye a kurzort a zongorabillentyűkre, majd kattintson rá. A hangkártya beépített MIDI szintetizátora lejátssza a hangot. A hanglejátszáshoz kattintson a billentyűkre.




**2** Az óra és telefon képeire is rákattinthat, hogy hallja a hangeffektusokat. Ezek WAV fájlok (felvett hangok), amelyek a hangkártyán keresztül szólalnak meg. Amikor rákattint a képre, egy pillanatra negatív képként jelenik meg. A hanglejátszáshoz kattintson a képre.


Kattintson a képre, ha le akarja játszani a hangokat.

## Ötlet

Nagy terjedelmű PDF dokumentum olvasásakor kattintson a 'Thumbnail' ikonra, hogy könnyebben megtalálja a keresett oldalt.



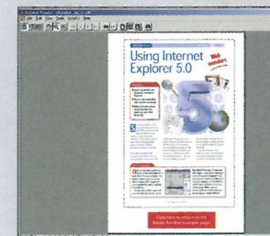
## Fókuszban

### Nagyítás és rákozelítés (zoom)

**Némely PDF eleve olyan, hogy az Acrobat Reader azonnal belelát a jellemzőibe. Ha közelebbről kíván tanulmányozni egy szöveget vagy képet, azonnal rákozelíthet az érintett oldalakra.**

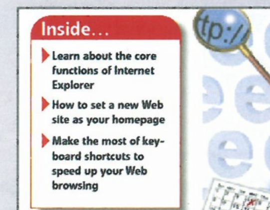
**1** Kattintson bárhol egy adott fájlon, hogy az egész oldalt lássa.



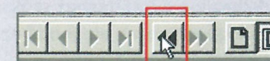


**2** Kattintson a nagyító gombra. Hogy rá tudjon közelíteni egy szövegrészre, vigye fölé a kurzort, majd kattintson. Minden egyes kattintással jobban rákozelít, amíg el nem éri az 1600 %-ot.






**3** Az előző nézetbe való visszatéréshez kattintson a 'vissza' gombra az eszköztárban.



**4** Néha úgy is megoldható a rákozelítés, hogy nem kattint a 'Zoom' eszközgombra. Ez azért van, mert lehetséges úgy elmenteni PDF dokumentumokat, hogy azok magukban hordozzák az információt, hogy rákattintáskor miként reagálnak majd. Például vigye a kézmutatót a DVD player kép fölé. Amikor megjelenik a kéz, rajta egy lefelé mutató nyíl ikonnal, kattintson egyszer bal egérgombbal.

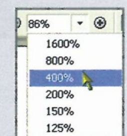




**6** A kép megnyúlik, hogy a DVD-ről közeli képet láthassunk. Kattintson ismét, ekkor visszakerül a 'The features of Acrobat' oldalra.



**7** A rákozelítés mértékének megadásához válasszon a plusz és mínusz gombok között látható százalék-adatok közül.



# ClipArt képek beillesztése

Divatos képek

## Tartalom


- ClipArt gyűjtemény
- ClipArt képek szerkesztése és átméretezése
- ClipArtok testre szabása Paint programban
- A kép színeinek megváltoztatása



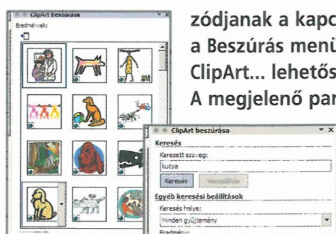

A ClipArtok (beilleszthető grafikus elemek) segítségével érdekes szövegfájlok készíthetők. Használhatók még levelek fejlécében vagy illusztrációként a szöveg egyes részeihez. Segítségükkel az iskolai dolgozatok külseje tetszetősebbé, csinosabbá varázsolható, a bemutatók szemléletesebbé tehetők. A ClipArt képek beillesztése igen egyszerű, és a szöveg kinézetére nagyszerű hatással lehetnek.

### Hozzáadott vonzerő

A ClipArtok érdekesebbé teszik az unalmas szövegeket, segítségükkel kiemelhetők a fontosabb részek. A képek életre keltik a Word dokumentumokat. A szabványos ClipArtok ráadásul testre szabhatók, színük, méretük tetszés szerint változtatható.

## Tudta-e?

**A ClipArt rengeteg beépített képet tartalmaz, így az eligazodás megkönnyítéséhez a képeket téma szerinti kategóriákba rendezi. A Word XP-ben már arra is van lehetőség, hogy a ClipArt keresőjébe egy szót megadva kilistázódjanak a kapcsolódó képek. Ehhez a Beszúrás menüpont Kép alpontjának ClipArt... lehetőségét kell választani. A megjelenő panelen a Keresett szöveghez kell beírni a szót vagy kifejezést, és a ClipArt kikeresi a képeket, majd a választásként ki is listázza őket.**

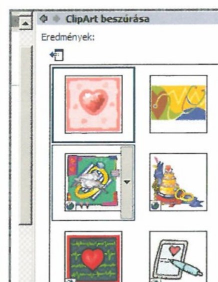




## Kérdés-felelet

**K Nem találok megfelelő ClipArtot. Mit tegyek?**

**F** Használja a keresési lehetőségeket a **ClipArt Beszúrása** panelen, hogy minden, egy bizonyos típushoz tartozó képet megtaláljon. Egyszerűen gépeljen be egy kulcsszót, például 'nyúl', 'szív' vagy 'traktor', majd nyomja meg a **Keresés** gombot.




**K Unom a gépben található ClipArt képeket. Honnan szerezhetnék újakat?**

**F** Ha megunta az Office-szal együtt érkező széles ClipArt választékot, nézzen be valamelyik számítógép szaküzletbe. ClipArt CD-k százai közül válogathat, nagyon kedvező árban. Emellett, az Internetről ingyen ClipArtokat tölthet le.

**K Kombinálhatók a ClipArtok más képekkel?**

**F** Igen. Használhat saját készítésű képeket is. Szkenner vagy digitális fényképezőgép segítségével is készíthet képeket – csak arra ügyeljen, hogy ne sértse meg a szerzői jogokat.



**K Megnövelhetők a ClipArt böngészőben található bélyegképek?**

**F** Igen. Kattintson a képre, majd válassza a **Klip nagyítása...** pontot a kép növeléséhez.



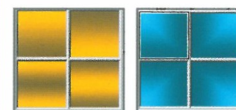
## Szótár

**Bélyegképek** (Thumbnail) Adott kategóriájú (például 'Étel, ital', vagy 'Különleges alkalmak') ClipArtok gyűjteményében megjelenített miniatürizált másai. A bélyegképek lehetővé teszik, hogy egyszerre több képet jelenítsen meg a képernyőn, megkönnyítve ezáltal a választást.



**Húzópontok** A kép körvonalainak sarkainál és közepében található 'fogantyúk'. Rájuk kattintva, az egér baloldali gombjának lenyomásával és húzással a kép átméretezhető.

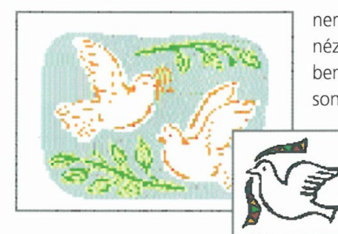
**Gradiens** A grafikai szoftverekben két szín keverédésének mértéke. Választhat például függőleges vagy vízszintes 'sávokat' vagy átlós mintázatot.



## Hibakereső

**Átméretezett egy ClipArt képet, de nem lett jó.**

A ClipArtok méretei különböznek. Nagyításkor egyes kis képek néha darabossá vagy homályossá válhatnak. Ha egészen biztos abban, hogy azt a képet kívánja használni, a torzulás elkerülése érdekében tanácsos eredeti méretén nem sokat változtatni. Körülnézhet a ClipArt gyűjteményben is, hátha talál olyan hasonló képet, amelynek mérete inkább változtatható.



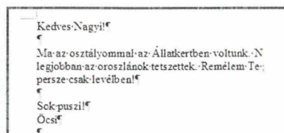


H-P-73-10-20-005/B

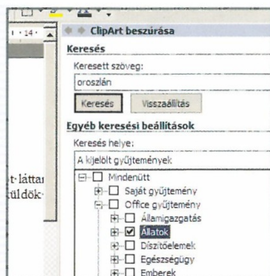
# ClipArtok a Word XP-ben

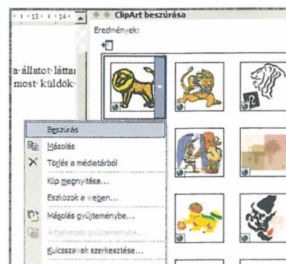
**A következő lépések révén ClipArt gyűjteményekben található képek széles választékához férhet hozzá, a képet a dokumentumba illesztheti, és megfelelően beállíthatja.**

**1** Gépelje be a szöveget, majd gondolja ki, milyen, a témához vagy a mondanivalójához illő képet illesztene be a ClipArt-ból.




**2** Válassza a **Beszúrás** menü **Kép** alpontját, majd annak **ClipArt...** opcióját. A megjelenő panelen kattintson a Kijelölt gyűjtemények melletti lefele mutató nyíl-ra és válasszon kategóriát, amelyből a ClipArt kikeresi a kért témájú képeket. A keresett szöveghez írja be pl. az oroszlán szót és kattintson a **Keresés** gombra.



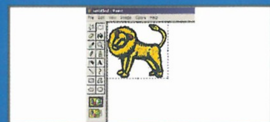




## Kisokos

## A ClipArtok testre szabása

**A ClipArtokat testre szabhatja a Paint program segítségével készített saját rajzokkal. Színeket változtathat, hátteret cserélhet, szöveget emelhet be, amíg a kép illik a szöveghez. Kattintson a képre az egér jobboldali gombjával, válassza a Másolás menüt. Indítsa el a Paint programot,**

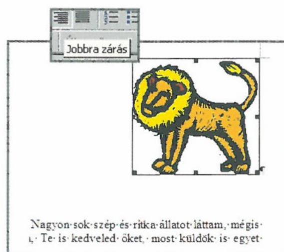


**és válassza a Szerkesztés menü Beillesztés opcióját. A változtatások után mentse el a képet, vagy másolja le és illessze a dokumentumba.**

**3** Válasszon ki egy képet, majd a kattintson a képhez tartozó lefelé mutató nyílra, és a gyorsmenüből válassza a **Beszúrás** gombot.

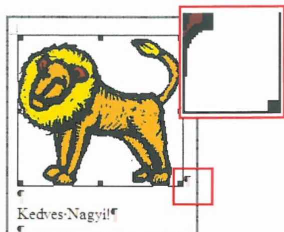



**4** A kép először talán nem pont ott jelenik meg, ahol kívánta. Elmozdításához kattintson rá az egér bal gombjával és húzza a képet új helyére.




**5** A kép jobbra vagy középre állítható a Word Formázó eszköztárának igazítógombjai segítségével is.

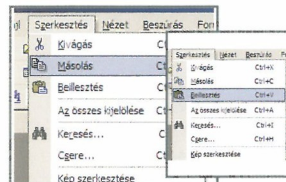
**6** A kép átméretezéséhez kattintson a képre, hogy megjelenítse az azt körülvevő dobozt, majd helyezze a kurzort valamelyik húzópontra, és húzza a képet kisebbre vagy nagyobbra.

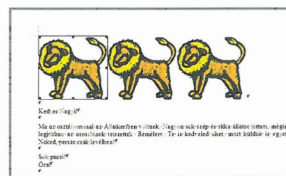



**7** Ha a kép a szöveg közepén található, különböző hatásokkal is kísérletezhet. Kattintson az egér jobb gombjával a képre, válassza a **Kép formázása** opciót, majd az **Elrendezés** fület. Válassza ki valamelyik körbefuttatási stílust, és kattintson az **OK** gombra.




**8** Ha a kép már megfelel a kívánalmaknak, akárhány másolatot készíthet róla. Kattintson a képre. Válassza a **Szerkesztés** menüt majd a **Másolás** opciót. Helyezze a kurzort arra a helyre, ahová a másolt képet kívánja helyezni. Menjen a **Szerkesztés** menübe és válassza a **Beillesztés** opciót. Az újbóli másoláshoz kattintson ismét a **Beillesztés** opcióra.



## Ötlet

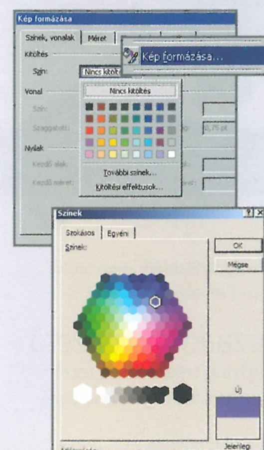
Ha hosszabb iskolai feladatokban használ ClipArtokat, jegyezze fel, melyeket használta, hogy ne ismételjen.

## Fókuszban

## Színek változtatása

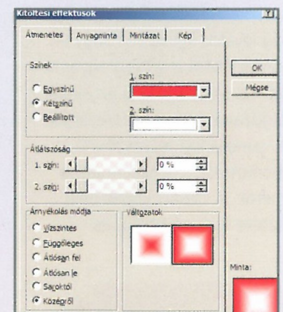
**Ha sikerült a ClipArt képet a megfelelő helyre beállítani, kísérletezhet különböző hátterekkel.**

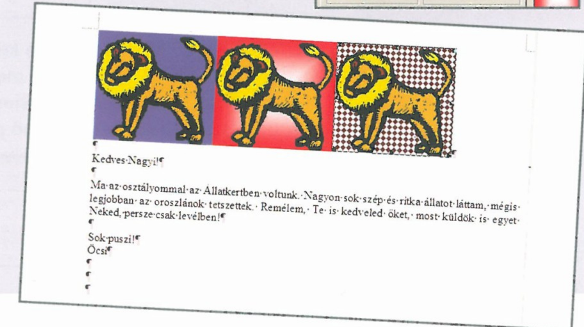
■ A Képformátum opció lehetővé teszi a kép háttérszínének megváltoztatását. Kattintson az egér jobboldali gombjával a képre, majd a **Kép formázása** opcióra. Válassza a **Színek, vonalak** fület. Kattintson a 'Szín' melletti nyílra. Válassza a kívánt színt, és kattintson az **OK** gombra az eredmény megtekintéséhez. Kattintson a **További színek** opcióra, ha sajátosabb árnyalatok közül választana.




■ Megváltoztathatja a háttér gradiensét, textúráját vagy mintázatát is. A Színek, vonalak fülön, a Szín melletti lefele mutató nyílra kattintva válassza a **Kitöltési effektusok** lehetőséget, majd a Mintázat fület. Kísérletezzen a különböző hatásokkal a megfelelő minta kiválasztása révén.

■ Meglepő kétszín hatást érhet el ha a Kitöltési effektusok 'Kétszínű' opciója mellé helyezi a pontot. Válassza ki a két színt, majd próbálja ki az alatta található különböző árnyalatokat. Az elkészült mintázatot a **Minta** dobozban tekintheti meg. Kattintson az **OK** gombra.



# Hang-beállítások

## Szóljon hangosan a géped!




### Tartalom

- Hol találjuk a hangokat?
- Figyelmeztető hangjelzések beállítása
- Tegyük egyénivé gépünket hanghatásokkal
- Rögzített figyelmeztető hangjelzések

A Windowsban előre beépített hangok vannak. A megszólaló hangok egyrészt tájékoztatnak bennünket arról, hogy mi történik a rendszerben, másrészt a különféle „csengések" színesíthetik a gép előtt töltött órákat. Hallani fogja, hogy a számítógép milyen változatos és érdekes hangjelzéseket tud adni.

### Hangbőség

Az új számítógép első használatakor hallhatjuk, hogy az egyes eseményekhez már tartozik valamilyen figyelmeztető hang. Ha a jelzés nem nyeri el tetszését, nincs semmi gond, bármikor meg tudja változtatni. Be lehet állítani, hogy milyen hang szóljon, amikor egy programot elindít, ablakot bezár, mit halljon, amikor valamilyen hibát követ el, stb. A különböző hanghatások abban segíthetnek, hogy számítógépét egyedibbé, munkáját hatékonyabbá tegye.

### Kiegészítő hangok



**A 'Mit tud a számítógépem?' kártyákhoz tartozó CD-ken új hangkészletet is talál. A fájlok megtekintéséhez kattintson a Kiegészítő állományok gombra a CD-ROM nyitó ablakában. Kövesse a képernyőn megjelenő utasításokat a fájloknak a merevlemezre történő másolásához. Az ablak megnyitását követően kijelölheti azokat a hangeffetusokat, amelyeket telepíteni kíván, és a Windows Explorer (Intéző) segítségével a Windows/-Media mappába teheti őket.**

### Kérdés-felelet

**K Milyen mikrofonra van szükségem ahhoz, hogy hangfelvételt tudjak készíteni a géppel?**

F Ha az ön számítógépe multimédiás modell, akkor valószínűleg van hozzá megfelelő mikrofon. Ha nincs, akkor vásároljon egyet egy PC-szaküzletben. Általában elfogadható áruk van, és telepítésük, használatuk is igen egyszerű. Kérje az eladó segítségét, hogy olyan eszközt vegyen, amely a számítógépével kompatíbilis.

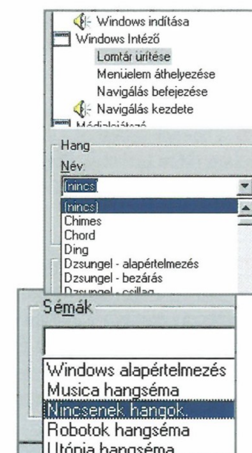


**K Tudok olyan funkciókhoz is hangokat rendelni, mint a Mentés, Másolás vagy Kivágás?**

F Nem. A Mentés, Másolás és a Kivágás funkciókat olyan sajátos feladatokat ellátó alkalmazások végzik, mint a Microsoft Works, a Word vagy az Excel, így ezekhez nem lehet hangokat rendelni.

**K Hogyan kapcsolhatom ki a Windows figyelmeztető hangjait?**

F Egy adott eseményhez rendelt figyelmeztető hang kikapcsolásához válassza ki az adott eseményt a Hangok és multimédiás tulajdonságok ablakban, majd válassza az **Egyik sem** opciót a Név mezőben. Ha minden hangot ki szeretne kapcsolni, akkor a Sémák doboz legördülő menüjében kattintson a **Nincsenek hangok**-ra.




### Szótár

**Tallózás** A Tallóz gomb lehetővé teszi, hogy megtaláljon egy adott WAV fájlt, és minden rendszer-eseményhez saját hangot rendelhessen. A gomb segítségével végignézheti a merevlemezen található mappákat. Tároljon minden WAV fájlt ugyanabban a mappában, hogy szükség esetén gyorsan megtalálja.

**WAV állomány** A Windows által használt standard hangállományok. A Windows Sound Recorder segítségével saját hangokat vehet fel, és azokat a gépben WAV fájlként tárolhatja.

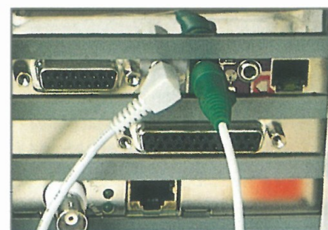



**Séma** A rendszer-eseményeket kísérő hanghatások csoportja. A Windows eredetileg öt sémával rendelkezik, a funkcionális, alapértelmezett Windows sémától a kissé különc Dzsungel sémáig. Természetesen új hangkészletet is el tud elmenteni, vagy ha a csendet részesíti előnyben, akkor minden hangot kikapcsolhat.

### Hibakereső

**Nem tudja csatlakoztatni a mikrofont.**

A számítógép hátulján van mikrofonbemenet – keresse a kis mikrofonjelzést. Ha nem talál, ez esetben vennie kell egy hangkártyát. Hangszórókra és egy mikrofonra is szüksége lesz.



**A számítógépeken a bemenet színe jelzi, hogy mit lehet hozzá csatlakoztatni**





H-P-73-10-20-001

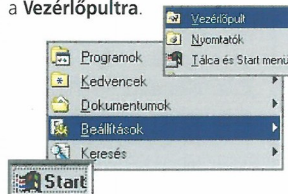


01. csomag

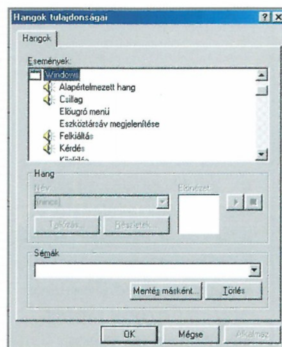
# A figyelmeztető hangjelzések beállítása

**A Vezérlőpult ablak Hangok és Multimédia ikonjának segítségével megváltoztathatja az egyes eseményekhez, például a Windows-ból való kilépéshez tartozó hangokat.**

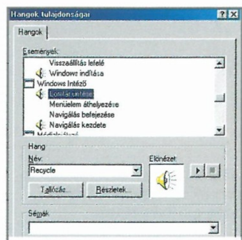
**1** A **Start** menüben válassza a **Beállítások** sort; kattintson a **Vezérlőpultra**.

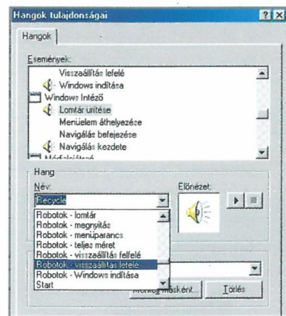



**2** Kattintson duplán a **Hangok és Multimédia** ikonra. A Hangok ablakban megjelenik azon események listája, amelyekhez hangokat lehet rendelni.



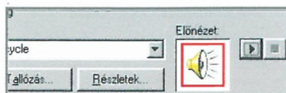

**3** Az **Események** mezőben kattintson arra a rendszer-eseményre, amelyhez hangot kíván rendelni. Gördüljön lejjebb a gördítősáv segítségével, ha nem látja a keresett eseményt.



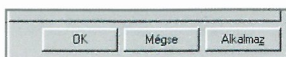

**4** A **Név** mezőben válasszon a hangok listájából a lefelé mutató nyílra kattintva. Itt is a gördítősáv nyilainak segítségével mozoghat a listában.

**5** Ha meg akarja hallgatni a kiválasztott hangot, kattintson a **Lejátszás** gombra. Ismételje meg a folyamatot az eseménylista többi eleme esetében is, amíg minden kiválasztott eseményhez hangot rendelt.




Kattintson a **Tallóz** gombra, ha a gépén található WAV fájlokat keresi. Amikor megtalálta a keresett hangot, kattintson az **OK** gombra.

Ha már minden eseményhez hozzárendelte a kívánt hangeffektust, kattintson az **Alkalmaz**, majd az **OK** gombra.

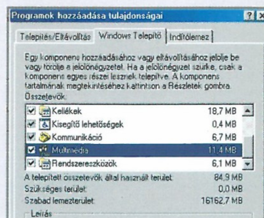



## Fókuszban

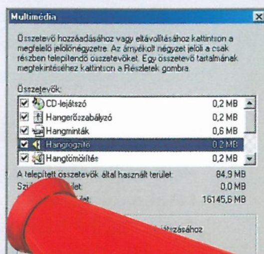
# Saját figyelmeztető hangok rögzítése

**A számítógéppel készülő hangfelvételhez mikrofonra van szükség. A mikrofon vezetékét a gép hátulján található bemenethez kell csatlakoztatni. A hangrögzítéshez a gépre fel kell telepíteni a Windows Sound Recorder (Windows hangrögzítő) programot is.**

■ Ha a Windows hangrögzítő program nincs a számítógépre telepítve, kattintson a **Start** menüre, válassza a **Beállítások**, majd a **Vezérlőpult** sort, és kattintson duplán a **Programok hozzáadása/eltávolítása** opcióra. A megjelenő ablakban válassza a Windows telepítése fület. Gördüljön lejjebb a listában, és kattintson




duplán a **Multimédia** sorra.
A Multimédia dobozban pipálja ki a Hangrögzítő sort, végül kattintson az **OK** gombra.







**1** A Hangrögzítő alkalmazás megnyitásához kattintson a **Start** gombra, és válassza sorban a **Programok**, **Kellékek**, **Szórakoztatás** almenüket, majd a **Hangrögzítőt**.

A megjelenő ablakban balról jobbra a következő kezelőgombok találhatók: Gyorsan vissza, Gyorsan előre, Lejátszás, Stop és Felvétel. Kattintson a **Felvétel** gombra, majd beszéljen a mikrofonba. A felvétel befejezéséhez kattintson a **Stop** gombra.



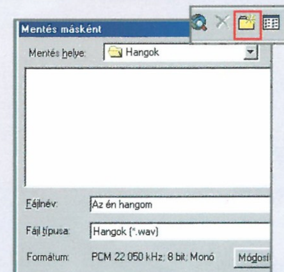

## Windows 98

Keresd meg PC-d hangjait a Vezérlőpult Hangok ikonjára kattintva.

**2** Kattintson a **Gyorsan vissza** gombra, hogy a felvétel elejére kerüljön, majd kattintson a **Lejátszás** gombra. A számítógép lejátssza a felvett hangot.

**3** Ha elégedett a felvétellel, menjen a **Fájl** menübe, és válassza a **Mentés másként** opciót és mentse el valamelyik mappába.

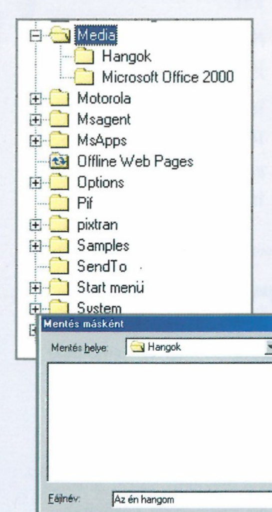
Az eszköztár **Új mappa** gombjára kattintva létrehozhat egy új, például „Hangok" elnevezésű könyvtárat.




**4** Kapcsolja az új hangot valamilyen rendszer-eseményhez. A Vezérlőpulton kattintson duplán a **Hangok és Multimédia** ikonra. Válassza ki a rendszer-eseményt, amelyhez a hangot hozzárendeli. Kattintson a **Tallóz** gombra.

**5** A Tallóz ablakban kattintson a Hol keresse mező melletti nyílra. Keresse meg a Hangok mappát, ahová az újonnan rögzített hangot elmentette.

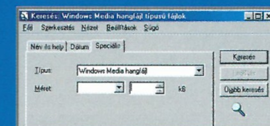
Jelölje ki a WAV fájlt, majd válassza az **OK** gombot. Kattintson az **Alkalmaz** gombra, majd az **OK**-ra.




## Kisokos

# A hangfájlok sorrendbe állítása

**Érdemes a hangfájlokat külön mappában tárolni. A Start menü Keresés sorára kattintva, a Fájlok és Mappák opció segítségével meg lehet keresni a gépben található valamennyi WAV állományt. A Keresési opciók panelban pipálja ki a Típus opciót, majd válassza a Hangfájlt a listából. Kattintson a Keresés gombra. Minden WAV fájl megjelenik a képernyőn.**



# A hangkártya

**Nagyszerűen hangzik**

## Tartalom


- A hangkártya működése
- A hangkártya helye
- A számítógép hangja
- Hangzást segítő eszközök




A multimédiás technológia forradalmasította a számítógépek felhasználását. A játékok, hangok, animációk, fényképminőségű képek, interaktív videoklipek lehetősége új világot jelentett a PC felhasználók számára. Azonban hangkártya nélkül a gép 'néma', nem képes a játékokhoz és videókhoz tartozó hangokat és effekteket visszaadni. A hangszórók és a mikrofon is használhatatlanok hangkártya nélkül, hiába van a gépen CD-meghajtó is.

### Újabb hangkártya

A legtöbb multimédiás gépben van ugyan hangkártya. Jó tudni azonban, hogy a vásárláskor mintegy tartozékként kapott hangkártya minősége csupán alapfokú. Csekély anyagi ráfordítással a legújabb hangkártya otthoni stúdióvá és zenekarrá változtathatja a számítógépet.

## Tudta-e?

**Egyes különleges fejlesztésű kártyák reálisabbá varázsolják a játékokat, hűségesebben adják vissza a muzsikát. A Creative 'EAX' oly módon változtat a visszhangon és a hangvisszaverődésen, hogy figyelembe veszi, mekkora helyiségben tartózkodik a játék szereplője. Az EAX a nem kívánt háttérzajokat is ki tudja szűrni a zenei felvételekből, és egy normál sztereó sávról háromdimenziós hangot képes szimulálni.**




**A Creative EAX rendszeréről a www.creative.com címen olvashat bővebben**



## Kérdés-felelet

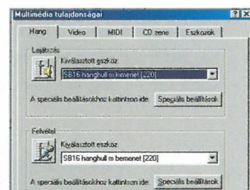
**K Mit jelent az, hogy SoundBlaster-kompatibilis?**

**F** A Creative SoundBlaster kártyái annyira népszerűek, hogy úgyszólván szabványt teremtettek ebben az iparágban. A legtöbb hangos számítógépes játék és program SoundBlaster-kompatibilis. Ez azt jelenti, hogy ha SoundBlaster vagy azzal kompatibilis kártyát vásárol, akkor optimális teljesítmény mellett kiváló minőségű hangzásra számíthat.




**K Mire jó a Vezérlőpult Hangok és multimédia opciója?**

**F** A Windows 'Hangok és multimédia' nevű programja révén ellenőrizni lehet a számítógép audió és MIDI paramétereit, a Windows hangjaitól kezdve a hangkártya hangerejéig. A program lehetőséget nyújt a multimédiás eszközök beépített meghajtóinak ellenőrzésére és aktualizálására is.




**K Mi a DSP, és miért lényeges?**

**F** A DSP (Digital Signal Processor – digitális jelfeldolgozó egység) a hangkártyába épített, digitális hangadatokat kezelő mikroprocesszor. Például szimulálni képes két hangszóró háromdimenziós effektusait, vagy visszhangot és egyéb hanghatásokat tud kölcsönözni a játékoknak. A DSP ezenkívül digitális jelfeldolgozást is jelenthet.

**K Mindenképpen erős hangkártyára van szükségem a legújabb játékokhoz?**

**F** Egy erős hangkártya egyszerre több hangot képes lejátszani egyidőben, vagy különleges hangeffektusokat és surround hangzást produkál. Mindamellett egy egyszerű SoundBlaster-kompatibilis hangkártya is megfelelően visszaadja egy játék hangjait. Ha sokat játszik, és DVD filmeket néz a gépen, akkor megéri a régi hangkártyát jobbra, a hangszórókat surround rendszerre cserélni.

## Szótár

**Meghajtó** Kis program, amelyikkel a Windows ellenőrzi a hardvert. Minden eszközhöz kell meghajtó, a merevlemeztől a grafikáig és a hangkártyáig. A meghajtó a Windows parancsait olyan nyelvre fordítja, amelyet az illető eszköz megért. Rendkívül fontos, hogy a grafikai és a hangkártya meghajtói mindig korszerűek legyenek, ezért időről időre látogasson el a gyártó weboldalára. A honlapon felmérheti az aktuális kínálatot.

Category: Sound Blaster® - Internal
Products: Creative® Sound Blaster® 5.1 A
No Sound Products
Sound Blaster® Audigy™ 2 Plat
Sound Blaster® Live!™ 5.1 Digit
Sound Blaster® Audigy™ 2 Plat
Sound Blaster® Audigy™ 2
Sound Blaster® Audigy™ Platin
Sound Blaster® Audigy™ Platin

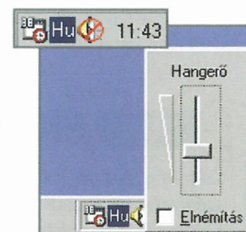
**www.europe.creative.com/support/drivers**

**Dolby Digital** Két csatornán (jobb és bal) szóló sztereó hang, mint a zenei CD-ken. A modern DVD filmek általában hat különböző, a lemezre kódolt csatornán szólnak. A Dolby Digital rendszer dekódolni tudja ezeket a csatornákat, és hat hangszóró segítségével igazi „surround" hangot képes lejátszani.

## Hibakereső

**Telepítette a hangkártyát, mégsem hall semmilyen hangot.**

Lehet, hogy a PC hangja el van némítva, vagy nagyon alacsony hangerő van beállítva. Ha a hang el van némítva, akkor a Tálcán, az óra mellett található hangszóróikon ki van húzva. Egy kattintással megjeleníthető a hangerő-szabályozó. Ha az Elnémítás négyzet ki van jelölve, kattintson rá, hogy a kijelölést érvénytelenítse.




A hangerő beállításához kattintson a csúszkára, és mozgassa egerével. Csengő hang jelzi a beállított hangerőt.



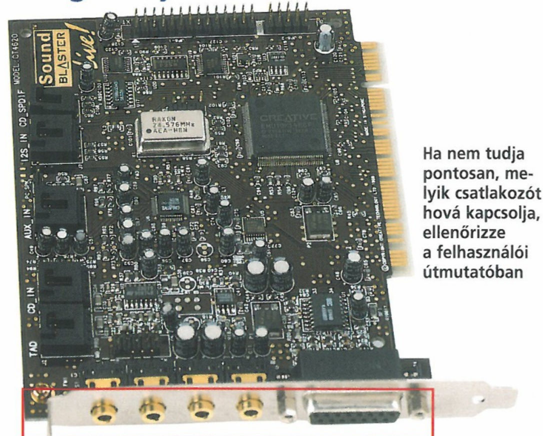
H-P-73-10-20-007

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

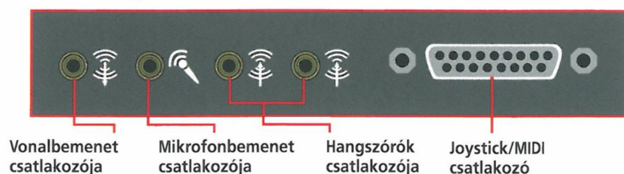
# Hogyan működnek a hangkártyák?

**A hangkártya a digitális adatokat analóg elektromos jelekké alakítja, amelyeket a számítógép hangszórói szólaltatnak meg. (A hangszórók teljesítményerősítőt is tartalmaznak, a fejhallgatók viszont külön erősítés nélkül csatlakozhatnak a hangkártya kimenetére.)**

A hangkártya képes a mikrofonból érkező analóg hangokat is merevlemezen tárolható digitális információvá alakítani. A digitális adatokat analóg hanggá a DAC átalakító, az analóg információt digitális adattá pedig az ADC átalakító alakítja. A legtöbb hangkártya beépített hangok százait tárolja a ROM (Read Only Memory – csak olvasható memóriában). Sok játék ezeket a beépített hangokat – nagyzenekari hangszerek, ütősök, gitár, billentyűsök, stb. hangjai – használja.




**Ha nem tudja pontosan, melyik csatlakozót hová kapcsolja, ellenőrizze a felhasználói útmutatóban**



**Vonalbemenet csatlakozója** | **Mikrofonbemenet csatlakozója** | **Hangszórók csatlakozója** | **Joystick/MIDI csatlakozó**

## Fókuszban

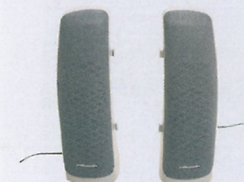
### Még mire van szükség?

**A hangkártya önmagában még nem képes mindenre. A számítógépben vannak alapvető hangok, például a Windows figyelmeztető hangjai, de a lehetőségek kihasználásához egyéb kellékekre is szükség van.**

■ Sok géphez tartozik hangszóró, ha azonban valóban jó hangzást akar elérni, akkor igen fontosak a jó minőségű hangszórók. Legyenek csatornánként legalább 10 watt terhelhetőségűek, és legyenek mágnesesen árnyékolva, a merevlemezzel, monitorral való interferencia elkerülése céljából.

■ Ha nincs CD-meghajtója, nem fog tudni játékhangokat és zenét hallgatni. Egy régebbi típusú CD-meghajtó nem biztos, hogy elég gyors újabb játékok és hangfelvételek lejátszásához. Újabbra kell cserélni.

■ Ha hangfelvételeket szeretne készíteni, jó minőségű mikrofonra lesz szüksége. Egyes mikrofonokat fülhallgatóval együtt is be lehet szerezni. A számítógép hátulján vannak hangkártya-csatlakozók a mikrofon és a fülhallgatók dugaszolásához.







# Hang létrehozása

**A hangkártya és a számítógép négyféleképpen hoz létre és játszik le hangokat.**

■ Digitális-analóg konverzió. A gépben tárolt digitális felvételek itt alakulnak át analóg jelekké, amelyeket fülhallgatón vagy hangszórókon keresztül lehet lejátszani.



■ A hangszintézis során a hangkártyán tárolt valódi hangokat és hangszereket használja a gép. Ezeket a játék- és zeneprogramok által használt MIDI (Musical Instrument Digital Interface – digitális hangszerillesztő) segítségével játssza le.



■ A MIDI lehetővé teszi, hogy a géphez szintetizátort kapcsoljon. A zenét nem hangként, hanem a hangjegyekre, sebességükre, hosszúságukra vonatkozó digitális információ formájában rögzíti. Ez az információ később a szintetizátor vagy a hangkártyában tárolt hangok segítségével visszajátszható.



■ CD-rom. A zene, a hangok és a beszéd mind CD-n tárolható. Amikor a CD-t a gép meghajtója segítségével lejátssza, a digitális adatokat analóg elektromos jelekké alakítja.



## Ötlet

Számítógépes játékaihoz szerezzen be SoundBlaster kompatibilis hangkártyát.

## Kisokos

### Dolby Digital 5.1

**Sok új PC-hez tartozik filmek lejátszására alkalmas DVD (Digital Versatile Disc) lejátszó. A legtöbb DVD film Dolby Digital 5.1 hangsávval rendelkezik. Ez rendkívül jó hat csatornás hangminőséget jelent – bal és jobb első, beszéd, bal és jobb hátsó, valamint a subwoofer. Ahhoz, hogy a Dolby Digital hangokat hallhassa a gépen, Dolby Digital 5.1 kompatibilis hangkártyára, valamint a hat csatornát dekódolni és kezelni képes különleges erősítőre és hangfalakra van szüksége.**



# Keressen megfelelő hangkártyát

**A PC-hez általában vannak hangszórók és egy telepített hangkártya. Ez egyszerűen ellenőrizhető, ha megnézi, hogy van-e a gépre audió meghajtó-program telepítve.**

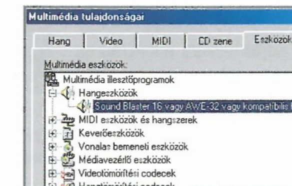
**1** Nyomja meg a **Start** gombot és válassza a **Beállítások** majd a **Vezérlőpult** opciót.




**2** A Vezérlőpulton kattintson duplán a **Hangok és multimédiá**ra.




**3** Kattintson az **Eszközök** fülre, majd a **Multimedia eszközök** ablakban megjelenjennek a meghajtók. Kattintson a **Hangeszközök** mellett található '+' jelre. Ha van hangkártya a gépben, a meghajtó adatai itt találhatók. További információkért forduljon az eladóhoz.

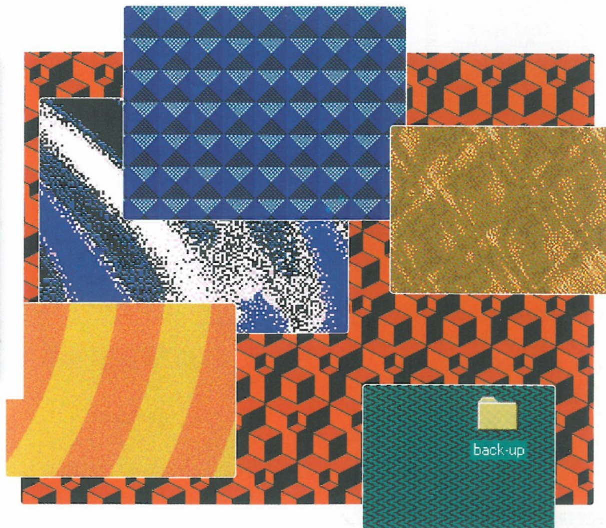


# A képernyő mintázata

**Egyéni megjelenés**

## Tartalom


- Az asztal háttérképei
- Rajzolja meg asztalát a Paint program segítségével
- Válasszon képernyőkímélőt
- Tervezzen egyéni mintázatokat a képernyőre


**S**zámítógépén kedvére alakíthatja az asztal színeit és arculatát. A változtatásban, egyéni beállításban segítenek a Windows rendszer részét képező különböző mintázatok és háttérképek. Ha pedig ezek között nem találja meg az igazán kedvére valót, akkor a rendkívül egyszerű Paint program segítségével létrehozhatja saját rajzait, és ezekkel teheti gépét személyesebbé.

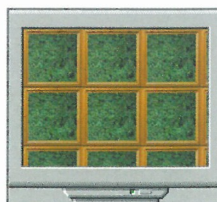
### Saját fényképek

Ha rendelkezik szkennerrel, akkor kedvenc fényképeit, posztereit is felhasználhatja a saját megjelenés kialakításához. A képernyőkímélő beállításakor eldöntheti, hogy milyen képek mozogjanak a képernyőn.

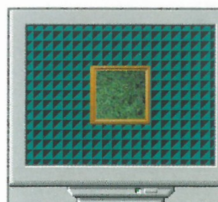
A Windows rendszer bőséges képválasztékából válogathat. Még azt is beállíthatja, hogy a képernyőkímélő program mennyi idő elteltével induljon el önműködően.

## Tudta-e?

**Új háttérkép (tapéta) választásakor eldöntheti, hogy a képet mozaikszerűen rendezi el, középre helyezi vagy kinyújtja. A Mozaik elhelyezésnél a képek egymás mellett vannak. A Középre opciónál a kép középre kerül, a Kinyújt opciónál a kép a teljes képernyőt elfedi.**



**Mozaikszerű tapéta**



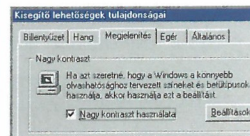
**Középre helyezett tapéta**



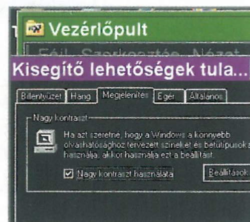
## Kérdés-felelet

**K Sajnos lakásomban a fényviszonyok nem a legjobbak. Mit tehetnék, hogy jobban lássam a képernyőt?**

**F** Növelheti a képernyő kontrasztját a Kisegítő lehetőségek beállításainak segítségével. Válassza a **Start** menüben a **Beállítások** sort, majd a **Vezérlőpult** opciót.



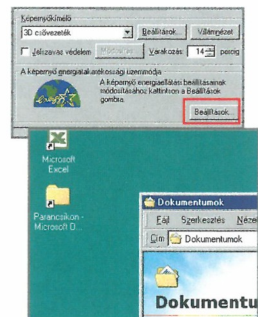

Kattintson duplán a **Kisegítő lehetőségek** ikonra. Válassza a Megjelenítés fület, majd pipálja ki a 'Nagy kontraszt használata' sort. Kattintson az **Alkalmaz** gombra, majd az **OK**-ra. Ekkor a képernyő erősen kontrasztossá válik.




**Állítson be erős kontrasztot, és a képernyő éles fekete/fehér színűvé változik.**

**K Hol tudom beállítani, hogy a gép mennyi idő alatt kerüljön készenléti állapotba?**

**F** A beállításához válassza a **Képernyő** ablak **Képernyőkímélő** fülét, és kattintson az alsó részben található **Beállítások** gombra. Válassza az **Energiaellátási sémák** fület. Itt választhatja ki, hogy a rendszer mennyi idő elteltével kapcsolja ki a monitort és a merevlemezeket, illetve az automatikus készenléti állapotot.




**K Hogyan térhetek vissza a fájlhoz, amin dolgozom, miután bekapcsolt a képernyőkímélő?**

**F** Nyomja meg bármelyik billentyűt, vagy csak mozdítsa meg az egeret.

## Szótár

**Munkaasztal (Asztal)** Az a Windows munkaterület, ahol a program és a parancsikonok, valamint a Start menü található.




**Tallózás (Keres)** Az a parancs, amelynek segítségével a számítógép bármely mappájában található fájlokat Tallózás... meg lehet keresni.

**Kisegítő lehetőségek** Néhány olyan billentyű- és képernyőbeállítás, ami a gyengén látó vagy sérült felhasználók számára megkönnyíti a gépkezelést.

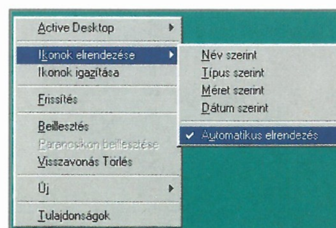



**Paint** A Windows operációs rendszerhez tartozó program, segítségével festeni és rajzolni lehet. Elindításához kattintson a **Start** gombra, majd a **Programok** menüben válassza a **Kellékek** opciót.

## Hibakereső

**A Windows nem engedi, hogy az Asztal ikonjait újrarendezze.**

Az ok: maga a Windows automatikusan elrendezi őket. Az opció kikapcsolásához kattintson az asztalra az egér jobboldali gombjával. A felbukkanó gyorsmenüből válassza az Ikonok elrendezése sort. Ezután kattintson az Automatikus elrendezés opcióra az újonnan megjelenő menüben, hogy eltávolítsa az opció mellett található pipát.




H-P-73-10-20-003

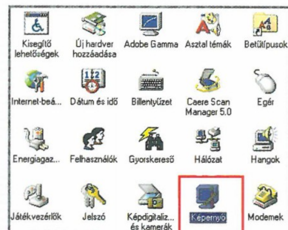


03. csomag

# Új háttérkép (tapéta) kiválasztása

**Az alábbiakban leírt egyszerű módszerrel lépésről lépésre elsajátíthatja az új háttérkép kiválasztását.**

**1** A **Start** menüből válassza a **Beállítások** sort, majd kattintson a **Vezérlőpultra**. Kattintson duplán a **Képernyő** ikonra az ablak megnyitásához.



**2** A tapétacseréhez ellenőrizze: a Képernyő tulajdonságai ablak tetején a **Háttér** fül van-e kiválasztva.



**3** A gördítősávok segítségével mozogjon fel és le a háttérképek listájában, majd kattintson arra a tapétára, amelyik elnyeri tetszését.



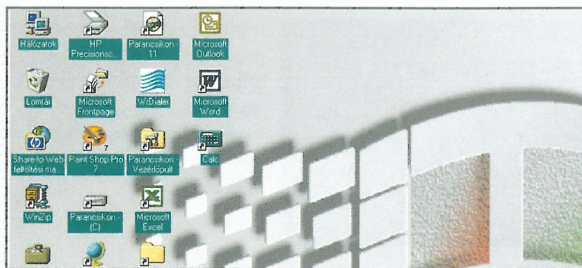

**4** Válassza ki tehát a kívánt tapétát. Példánkban ez a Windows ME háttérképei közül a Cliff in Clouds. Kattintson az **Alkalmaz** gombra, majd az **OK**-ra. A kiválasztott tapéta megjelenik az asztalon.

**5** Egyes háttérképek kiválasztásakor, az **Alkalmaz** gombra történő egérkattintás után a kívánt háttérképet csak akkor lehet kiválasztani, ha bekapcsolja az Aktív Asztalt. Ebben az esetben kattintson az **Igen** gombra.



## Ötlet

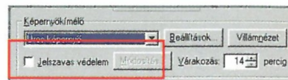
Ha egy mintázatot kíván beállítani, a Képernyő ablak **Megjelenés** lapján a Színt ne feketére állítsa.



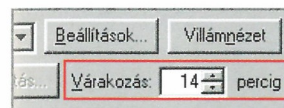
# A képernyőkímélő beállítása

**A képernyőkímélő program elindul, valahányszor a gépet rövid ideig nem használja. Első lépésként válassza a Képernyő ablak Képernyőkímélő fülét.**

**1** Kattintson a Képernyőkímélő lapon található legördülő lista valamelyik elemére. Az ablakban található képernyőn megjelenik egy kis előzetes kép. Ha teljes nagyságában szeretné látni, kattintson a **Villámnézet** gombra.







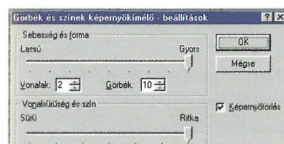

**2** A képernyővédő sebességét vagy megjelenésének jellemzőit is beállíthatja, ha a **Beállítások** gombra kattint. Ha elégedett a beállításokkal, kattintson az **OK** gombra.

**3** A **Várakozás** mezőben beállíthatja, hogy a képernyőkímélő hány perc elteltével induljon be. A legrövidebb beállítható időtartam 1 perc. Kattintson az **Alkalmaz** gombra, majd az **OK**-ra.



## Ötlet

Próbálja ki a Képek képernyőkímélő programot. Egy vetítéses előadáshoz hasonlóan mutatja be a Képek mappában található fotókat.





## Kisokos

### Saját tapéta

**A Paint program segítségével saját háttérképet is létrehozhat. Menjen a Start menübe, majd a Programok, Kellékek, Paint opcióra. Ha elkészült a színes képpel, mentse el a Képek mappába. Ezek után menjen a Fájl menübe, és kattintson a Háttérképként beállít opcióra. Lépjen most ki a Paint programból az ablak jobb felső sarkában található keresztre, a bezáró nyomógombra kattintva, és csodálja meg remekművét.**



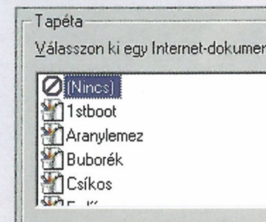


## Fókuszban

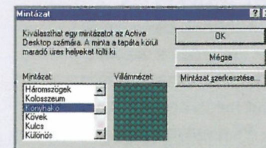
### Hozzon létre saját mintázatot

**A Windows Me és a Windows 98 lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy a képernyő díszítéséhez saját mintázatot hozzon létre. Ehhez a Képernyő ablak Háttér fülét kell kiválasztani.**

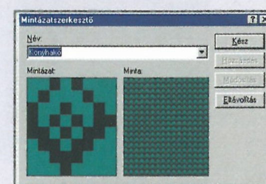
**1** Ellenőrizze, hogy a tapéták listájában a lista első eleme, a **Nincs opció** legyen kiválasztva.



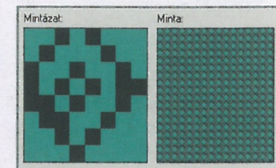

**2** Kattintson a **Mintázat** gombra, és a tervezett mintázat kiindulópontjaként válassza ki valamelyik már létező mintázatot. Most kattintson az **Mintázat szerkesztése** gombra.



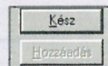
**3** A Név mezőbe írja be a készülő mintázat elnevezését. Példánkban a Különös nevet alkalmaztuk.



**4** Az ablak baloldalán található Mintázat téglalapban kattintson az egyes négyzetekre. A jobboldalon található minta téglalapban megnézheti a tervezett mintázatot.



**5** Ha elkészült a minta, kattintson a **Hozzáad** gombra, hogy az új mintázat neve felkerüljön a listára, majd kattintson a **Kész** gombra. Ekkor visszakerül a Képernyő ablakba.




**6** Ellenőrizze, hogy a Mintázat dobozban az új mintázat neve legyen kiválasztva, majd kattintson az **Alkalmaz** gombra és az **OK**-ra. Az új mintázat ennek hatására megjelenik a képernyőn.



# Mikrofon a géphez

**Felvétel készítése**

## Tartalom

- Mire van szükség egy felvétel készítéséhez?
- A megfelelő mikrofon kiválasztása
- A mikrofon csatlakoztatása, hangfelvétel



A multimédiás PC jóval többet tud, mint egyszerűen csak videó- és zenei felvételeket lejátszani. Egy mikrofon segítségével saját hangfelvétel készítésére is alkalmas.

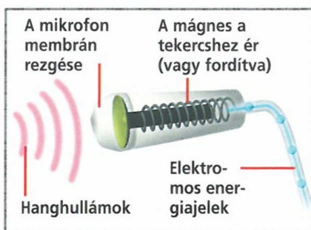
Ez a lehetőség számos esetben rendkívül jól kihasználható, pl. felvételeket készíthet gyermekeiről, vagy vezethet saját 'hangos' naplót. A zenészek felvehetik saját játékukat, majd a különböző felvételeket a képernyőn teljes zeneművé szerkeszthetik. A számítógép és az Internet segítségével a világ bármely részével virtuális telefonkapcsolatot létesíthet helyi tarifával. Azonban a felsorolt lehetőségek egyikét sem tudja megfelelő mikrofon nélkül használni.

## 'Hangos' döntés

Ebből a fejezetből megtudhatja, hogyan választhatja ki az igényeinek megfelelő mikrofont, és hogyan csatlakoztathatja azt gépéhez.

## Tudta-e?

**A dinamikus mikrofon képes venni a levegőben terjedő hanghullámokat. Ezeket elektromos energiává, jelsorozatokká alakítja. A gép ezután képes a jeleket digitalizálni, majd elmenteni. A felvétel visszajátszásakor az elektromos jelek felerősödnek, és így jutnak el a hangfalakhoz vagy a fejhallgatóhoz. A hangfalak ezután az elektromos jeleket újra hanghullámokká alakítják, és megszólaltatják az eredetileg felvett hangot.**






## Kérdés-felelet

**K Miért van a mikrofonomon két dugó?**

**F** A mikrofon egy olyan szett része, amely mikrofont és egy fejhallgatót is tartalmaz. A két dugó különböző színű, így megkülönböztethető egymástól a mikrofonba és a fejhallgatóba illesztendő csatlakozó.

**K Miért hallok saját hangom felvételekor recsegést és csattogást?**

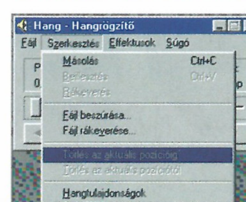
**F** Ha a mikrofon végén nincs egy a pattogást kiszűrő habszivacs borítás – zajszűrőnek is nevezik –, a mikrofon felveszi a beszédet és a beszéd közbeni lélegzetvételeket is. Az erősen pattogó 'p' és 'b' mássalhangzók is okozhatják a felvétel közbeni recsegést. Próbáljon egy papírzsebkendőt tekerni a mikrofon köré, vagy hajlítson karikára egy drótból készült vállfát, feszítsen rá egy régi harisnyát, majd ezt az egészet tartsa a mikrofon és saját szája közé.



**K Felvehetek beszédet vagy üzenetet a számítógépre, hogy később szerkeszthessem azokat?**

**F** A Hangrögzítő programban levághatja egy felvétel elejét vagy végét, de nem törölhet ki részeket a felvétel közepéből. Először a Hangrögzítő program segítségével vegye fel saját beszédjét vagy üzenetét. Helyezze a hanghullámot jelző zöld vonal alatti csúszkát ahhoz a részhez, ahol szerkeszteni szeretne. Válassza az **Szerkesztés** menü **Törlés az Aktuális** vagy a **Törlés az Aktuális Pozíciótól** parancsok egyikét. Amíg a fájlt nem menti, bármelyik szerkesztést visszavonhatja a **Fájl** menü **Visszaállítás** opciója segítségével.




## Szótár

**CTI** (Computer Telephony Integration). A gépet telefonközpontként használhatja hívások bonyolítására és faxolásra. Csatlakoztassa a telefonkábelt modemjéhez, és a billentyűzetről tárcsázza a számot. A CTI remekül használható képernyőre szerelt videokamerával is.

**Internetes Tárcsázás** Saját hangját speciális szoftver segítségével Interneten keresztül továbbíthatja. E-mail üzenet küldése helyett telefonbeszélgetéseket bonyolíthat. A hívott félnek is rendelkeznie kell mikrofonnal, fejhallgatóval és szoftverrel.



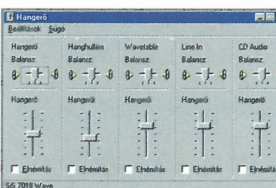

**Internetes Játék** Többek által, egyszerre játszott játék. A mikrofon segítségével úgy kommunikálhat játékostársaival, hogy közben kezelheti a billentyűzetet és az egeret.




Látogasson el a www.zone.msn.com oldalra

## Hibakereső

**A számítógép semmilyen hangot nem vesz fel.** Ellenőrizze a felvétel és a lejátszás hangerejének szintjeit. Lépjen a **Start/Programok/Kellékek/Szórakozás/Hangrögzítő** programra. Válassza a **Szerkesztés** menü **Hangtulajdonságok** almenüjét. Kattintson a Felvétel és Lejátszás részek alatti hanggombra és ellenőrizze a hangerő szintet. A Hangerő és a mikrofon csúszkáinak középtáján kell elhelyezkedniük. A csúszkák mozgatásával módosíthatja a beállításokat. Ezt követően a felvétel és a lejátszás megfelelő hangszinten fog történni.



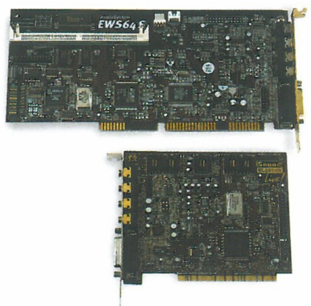



H-P-73-10-20-011

# Amire szüksége van

**Ha mikrofonnal szeretne hangfelvételt készíteni, majd szeretné számítógépéről visszajátszani, hangkártyára és hangfalakra van szüksége.**

## Hangkártya



A hangkártya teszi alkalmassá a számítógépet a hangok képzésére és visszajátszására, valamint lehetőséget ad hangfalak, hangszerek és mikrofon csatlakoztatására. Sokféle hangkártya van forgalomban. A jó minőség és hangvisszaadás érdekében érdemes olyan kártyát venni, amelyen '16 bit' vagy annál magasabb jelzés látható. Az ilyen hangkártya Sound Blaster kompatibilis, és rendelkezik MIDI (Musical Istrument Digital Interface), játék-, line-in-, hangfal- és mikrofon bemenetekkel.

## Hangfalak

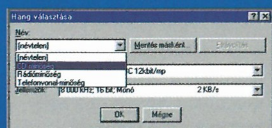
A számítógépről visszajátszott hang hangfalakon keresztül szólal meg. Ha nincsenek hangfalai, fejhallgatót kell gépéhez csatlakoztatnia. A legtöbb multimédiás számítógépet hangfalakkal szállítják, bár ezek elég gyenge minőségűek, ezért érdemes márkásabb eszközt vásárolnia helyettük.




### Kisokos

## A felvétel minőségének meghatározása

**A Hangrögzítő Formátumkonverzió opciójában különböző felvételi minőségek közül választhat. Az alapbeállítás a 'Rádióminőség'. Megváltoztatásához lépjen a Fájl menü Tulajdonságok almenüjére, a 'Formátumkonverzió' részben jelölje ki a 'Felvételi Formátumok' sort és nyomja meg a Konverzió gombot. A ' Név' részben adja meg az új minőséget, pl. CD minőség, és kattintson az OK gombra.**

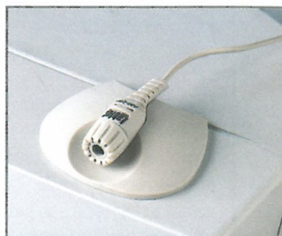



# Számítógépes mikrofonok

**A forgalomban lévő, számítógépes használatra alkalmas mikrofonok három típusa ismert: headset&boom mikrofonok, asztali vagy képernyő mikrofonok, valamint cardiod mikrofonok**

## Asztali vagy képernyő mikrofonok

Viszonylag jó minőségű mikrofonok, amelyek hangfelismerő szoftverekkel is használhatók és alkalmasak a környező hangok felvételére



Ha elsősorban emberi hang felvételére szeretné használni a mikrofont, olyan típust válasszon, amelynek van beépített ki-be kapcsoló gombja. A jó felvételi minőség érdekében a mikrofon többfajta elhelyezését is ki kell próbálnia.



### Ötlet

A felesleges zajok kiszűrése érdekében tartsa a mikrofont közvetlenül ajkai alatt vagy felett.

## Headset&Boom

Ez a típus kombinálja a fejhallgatót és a mikrofont, ezért kiválóan használható internetes játékok közben, hangfelismerő szoftverekkel, internetes tárcsázás (CTI) során és minden olyan esetben, amikor kezének szabadon kell maradnia. Ezek a mikrofonok rögzítik a beszédet, az emberi hangot, képesek visszajátszani a hangokat és a zenét, és hangfalak helyett is használhatók. Nem kifejezetten alkalmasak a környező hangok felvételére.



## Cardiod mikrofonok

A mikrofontípusok közül ez a legdrágább, de ez produkálja a legjobb felvételi minőséget is. Ha komolyan szeretne foglalkozni kórushangok és hangszerek hangjainak felvételével, ezt a típust válassza. A cardiod (szív alakú) elnevezés a mikrofon előtti, szívet formázó akusztikailag legérzékenyebb területre utal. Ezeket a mikrofonokat célszerű szilárdan rögzíteni, és a visszaverődő hangok kiszűrése érdekében érdemes hangfalak helyett fejhallgatót használni.



### Fókuszban

## A mikrofon csatlakoztatása és használata



**Ha biztos benne, hogy minden szükséges berendezést beszerzett, akkor csatlakoztathatja és használatba veheti mikrofonját. Az alábbiakban ismertetjük a folyamatot:**

## A mikrofon csatlakoztatása

**1** A mikrofont a hangkártyához kell csatlakoztatnia. A hangkártya a gép alaplapjába van illesztve. Az egyetlen, ami látszik belőle, egy csatlakozóhelyekkel ellátott vékony fémsáv.

**2** Csatlakoztassa a mikront a megfelelő csatlakozóhelyhez. A megfelelő csatlakozót általában egy szimbólum jelöli. Ha a szimbólum nem értelmezhető vagy nem látható, lapozza fel a hangkártya használati utasítását



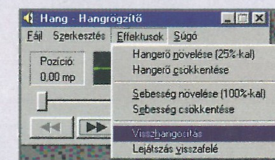
## Hangfelvétel készítése

**1** Lépjen a **Start** menü **Programok** almenüjére és válassza a **Kellékek/Szórakoztatás/Hangrögzítő** programot. Kattintson a **Fájl** menü **Új** parancsára.

**2** A hangfelvétel elindításához nyomja meg a **Felvétel** gombot (szürke téglalapban piros pont). Ha le akarja állítani a felvételt, nyomja meg a **Stop** gombot (szürke téglalapban fekete négyzet).




**3** A visszajátszáshoz válassza a **Play** gombot (szürke téglalapban fekete háromszög). A **Fájl**, **Szerkesztés** és **Effektusok** menükben a felvételt módosíthatja. Választhatja a **Visszhangosítás** vagy **Lejátszás** visszafelé opciókat.




**4** A mentéshez lépjen a **Fájl** menü **Mentés másként** parancsára. Jelölje ki a mentés helyét és adjon nevet a fájlnak. A fájlra való dupla kattintással bármikor újra visszajátszhatja.

# Beszéd-felismerés

**Gördülékeny technika**

## Tartalom


- A megfelelő beszéd-felismerő program kiválasztása
- A beszédfelismeréshez szükséges eszközök
- Az alkalmas szoftver-típus





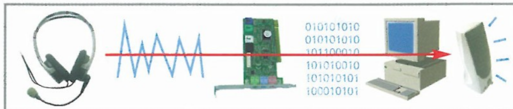
Nem is olyan régen a számítógéphez beszélő ember csak tudományos fantasztikus filmekben volt látható, vagy esetleg egy megszállott felhasználó beszélgetett gépével. A beszédfelismerő szoftverek megjelenésével lehetőség nyílt arra, hogy a PC számos, hangosan kimondott utasítást megértsen és értelmezzen. A Windows képes a programok és fájlok megnyitására, sőt, az órákat igénybe vevő begépelés helyett szóban diktált szöveg írásos rögzítésére is.

## Fejlettebb technológia

A beszédfelismerő technológia az 1980-as évek óta létezik, de gyors fellendülésnek a PC sebességének ugrásszerű növekedésével indult. A korszerű beszédprogramok helyes használata esetén mintegy 95 százalékosan hibátlan eredmény érhető el. Mielőtt ilyen programot vásárolna, gondolja végig, mire szeretné használni a szoftvert.

## Tudta-e?

**A mikrofon az emberi hangot elektromos hullámokká alakítja, amelyeket a hangkártyához továbbít. A hangkártya ezeket az analóg jeleket digitális információvá alakítja és továbbítja az adatokat a beszédfelismerő szoftverhez. A PC a digitalizált hangot összehasonlítja a rendszer adatbázisában tárolt hangokkal, majd megpróbálja megfejteni, hogy melyik szó áll össze ezekből a hangokból, alkotóelemekből. Az angol nyelv például megközelítőleg 80 hangot tartalmaz.**

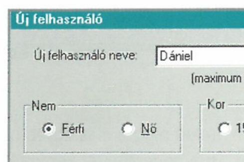




## Kérdés-felelet

**K Több személy is használhatja ugyanazt a programot?**

**F** Igen. A legtöbb beszédfelismerő programban felhasználói profilok alakíthatók ki, ezekhez megadhatók a nevek, illetve az is, hogy a nevekhez tartozó hang nőé vagy férfié, fiatal vagy idős személyé. Miután létrehozta a profilokat, az alanyoknak egy gyakorlaton kell részt venniük, ahol a gép hozzászokik a hangjukhoz.




**K Mi a különbség a folyamatos és a tagolt beszéd között?**

**F** A folyamatos beszédre kifejlesztett technológia megengedi a társalgási stílusban való diktálást, így percenként közel 140 szó mondható tollba. Az ilyen programok hátránya, hogy a hatékony működéshez nagy memóriát igényelnek. A tagolt beszédre kifejlesztett technológia használatakor az egyes szavak vagy utasítások között rövid szünetet kell tartani. Ezek a programok jóval kisebb memóriát igényelnek, de a tollbamondás sebessége is percenkénti 40-60 szóra csökken.

**K Képes-e a szoftver tájszólást is értelmezni?**

**F** Igen. Adjon meg egy új felhasználói profilt, majd végezze el a 'szoktató' gyakorlatot. A gép alkalmazkodik a hanghoz, és az utasítások elhangzásakor képes a beszédet értelmezni. Sok gyártónak az a véleménye, hogy programjának erős tájszólásra való beállítását követően is megközelítőleg 95%-os pontosságú felismerés érhető el.

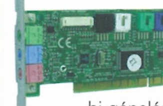


## Szótár

**Beszédből írott szöveg előállítása** A gép a mikrofonba mondott szavakat értelmezi és szöveggé alakítja. A szöveget bármilyen szövegdokumentum formájában (pl. Word) képes elkészíteni.

**Írott szövegből beszéd képzése** A technológia, más néven beszédszintézis képessé teszi a gépet arra, hogy az visszaolvassa a begépelt szöveget. Ezt a lehetőséget nem minden beszédfelismerő program tartalmazza.

**Hangkártya** Hardvereszköz, amely a digitális információt analóg hanggá, és az analóg hangokat digitális jelekké alakítja. Ez a folyamat lehetővé teszi, hogy a gép hangok széles skáláját reprodukálja és szólaltassa meg, a beszédtől a különféle zenei hangokig.

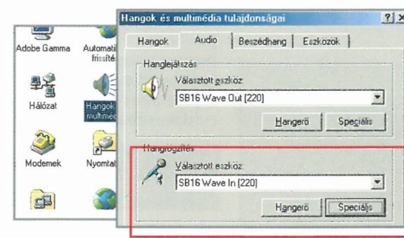


**Tollbamondás** Folyamat, amelynek során szavakat mondunk hangosan a mikrofonba, és azok a későbbi gépelés érdekében rögzítésre kerülnek.

## Hibakereső

**A mikrofon nem működik tökéletesen.**

Válassza a **Start** menü **Beállítások** almenüjének **Vezérlőpult** parancsát és kattintson duplán a **Hangok és Multimédia** ikonra. A Hangok fül alatt ellenőrizze, hogy a 'Választott eszköz' részben a hangkártya szerepel-e. Nyomja meg az **OK** gombot, majd lépjen a **Felvétel** rész **Hangerő** parancsára és a hangerő szabályozó csúszkát tolja feljebb, körülbelül félig.






H-P-73-10-20-017

# Mire van szükség a kezdéshez?

**Egy beszédfelismerő program futtatásához szüksége van néhány olyan eszközre, amelyek mindegyike beszerezhető a számítástechnikai szaküzletekben.**

## Hangkártya



Creative Labs SoundBlaster Live! hangkártya

A hangkártya olyan eszköz, amely képessé teszi a számítógépet arra, hogy sokféle hangtípust állítson elő, illetve reprodukáljon, és lehetővé teszi a hangfalak, mikrofonok, botkormányok és hangszerek csatlakoztatását.

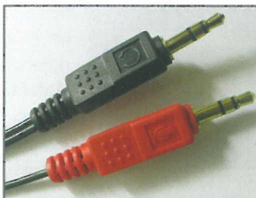
A piacon számos hangkártya típus van forgalomban, de a beszédfelismerő program tökéletes működéséhez mindenképpen olyan típust vásároljon, amelyik Sound Blaster kompatibilis. A SoundBlaster név a Creative Labs típusú hangkártyák csoportjára utal. Ezek a kártyák olyan sikeresek, hogy napjainkra már ipari szabvánnyá váltak, azaz a legtöbb játék, beszédfelismerő program és egyéb hangkártya 'SoundBlaster kompatibilis' jelzéssel van ellátva.

# A mikrofon és a fejhallgató csatlakoztatása

**A hangkártya a gép belsejében lévő alaplaphoz csatlakozik.**

A gép hátulján látható vékony fémlemezen bemenetek és csatlakozók egész sorát találja. Itt helyezkednek el a mikrofon, a hangfalak és a fejhallgatók csatlakozói, valamint egy olyan soros csatlakozó, amelynek segítségével külső eszközt igénybe véve is készíthet felvételt.





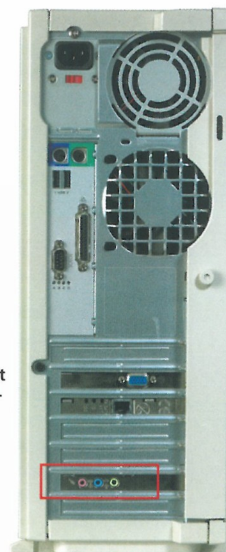
A csatlakozók azonosításához egyértelmű jelöléseket vagy színeket használnak. Példánkban a mikrofon csatlakozója piros, a fejhallgatóé, pedig fekete.



Dugja a mikrofon csatlakozóját a piros csatlakozóba

Ide dugja a fejhallgatót vagy a hangfalakat

A soros csatlakozó



## A Mikrofon

Bár a PC-hez valószínűleg egyszerű mikrofon tartozik, a beszédfelismerő szoftver használatához legmegfelelőbb a sztereó fejhallgatóval kombinált mikrofon. Sok szoftverhez saját fejhallgató is tartozik.



A fejhallgató helytelen használata



Állítsa be a mikrofont közvetlenül ajkai elé

### Ötlet

Kapcsolja ki a mikrofont, amikor nem használja, hogy a gép ne próbálja értelmezni a háttérzajokat.

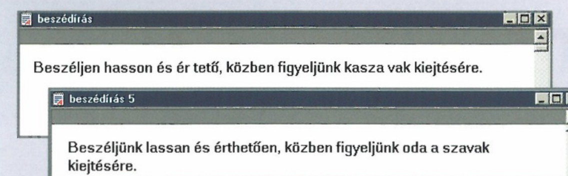
### Fókuszban

## A pontosságot befolyásoló tényezők

**Érdemes a költségkalkulációnál figyelembe venni a rendszerkövetelményeket és a szójegyzéket. Ha modern programra van szüksége, a RAM memóriát gond nélkül bővítheti.**

## Gyakorlat teszi a mestert

Minél nagyobb a szoftver beépített szótára, annál nagyobb pontosság érhető el. Bizonyosodjon meg arról is, hogy a megvásárolni kívánt szoftvernek jól használható szótára van – némely program akár 2 millió szót is tartalmazhat, a merevlemez szabad területétől függően. Nincs 100 százalékos pontossággal működő program. A legpontosabb felismerés érdekében minden szoftvernek része egy gyakorló program, ami hozzászokik a felhasználó hangjához és a szavak kiejtéséhez. Egyes programok mindössze 15-30 percet igényelnek, más üzleti programok gyakorlási időtartama meghaladhatja a másfél órát is. Habár a szavak ismételgetése rendkívül unalmasnak tűnhet, a folyamat létfontosságú ahhoz, hogy a PC megértse, amit a felhasználó mond.




Az első próbálkozáskor a szöveg valószínűleg tele lesz hibával. Az ötödik próbálkozás után a pontatlansági arány jóval alacsonyabb.

### Kisokos

## Az operátor



A tökéletes működés eléréséhez legelőször ellenőrizze, hogy a program a folyamatos vagy a tagolt beszéd módszerével dolgozik-e. Tartson szünetet a szavak és mondatok között, de ne álljon meg a szó vagy mondat közepén. Ne sustorogjon vagy beszélgessen másokkal, amikor a mikrofon be van kapcsolva, és kerülje beszédében a hümmögést, a nyögést és más zavaró hangokat.

# Mit tud a szkenner?

**Digitális képek**

## Tartalom


- Különböző szkenner-típusok
- A szkenner működése és lehetőségei
- Melyik a legmegfelelőbb szkenner?




A szkenner (lapolvasó) segítségével bármely szöveg, fénykép vagy könyvillusztráció számítógépen használható digitális képpé alakítható. Ma, amikor mind több ember készít saját weboldalt, a lapolvasók igen népszerűvé váltak, sok gépet vásárolnak szkennerrel együtt. A szkenner a nyomtató ellentéte – a nyomtató digitális szöveget és képfájlokat helyez papírlapra, a lapolvasó pedig a papíron rögzített dokumentumoknak készíti el a digitalizált változatát.

## Internet képek

A szkenner lehetővé teszi, hogy fényképeinket e-mail üzeneteinkhez csatolva küldjük el, vagy képeket helyezzünk el a Világhálón. Ne hagyjuk figyelmen kívül, hogy a könyvekből, magazinokból szkennelt képeket tilos engedély nélkül használni. Ez a kártya bemutatja a lapolvasók technikáját, működését, és megvizsgál néhány létező típust.

## Tudta-e?

**Nem csak kétdimenziós papírlapokat lehet szkennelni. A háromdimenziós szkennelést az iparban és a gyógyszergyártásban alkalmazzák, 'virtuális' modellek létrehozásához. A 3D szkennelés során lézersugár halad végig egy tárgy teljes felületén, és a jeleket lefordítva verődik vissza. Az így kapott információt a gép 'koordinátává' alakítja, hogy a képet megjeleníthesse a képernyőn. A képen egy autó látható, amit egy számítógépes játékokat gyártó cég szkennelt be, hogy a játékban szereplő autók minél valósághűbbek legyenek.**

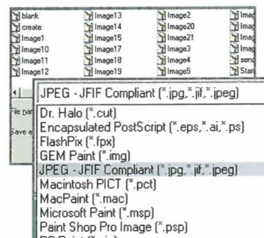




## Kérdés-felelet

**K Tudok szkennelt képeket grafikai szoftveren használni?**

**F** Több grafikai program is képes kezelni a szkennert. Szkennelés után a képet különböző formátumokban lehet elmenteni.



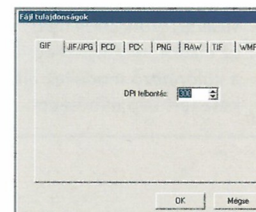

**Válassza a JPEG formátumot azon képek esetében, amelyeket weboldalakra kíván helyezni**

**K Ha szkennert veszek, válasszam a legnagyobb felbontásút?**

**F** Általában igen, csak arra vigyázzon, hogy a megfelelő számokat hasonlítja össze. Egy 300x300 dpi felbontású lapolvasó 1 hüvelyket bont fel 300 képpontra, és azután 300 sorban megy végig egy hüvelyken. Ezt hívják valódi vagy optikai felbontásnak. Hasonlóan, a 300x600 dpi optikai felbontás azt jelenti, hogy az olvasófej 300 helyett 600 alkalommal áll meg egy hüvelyken. Az ennél nagyobb 'interpolált' vagy 'javított' felbontás azt jelenti, hogy a szkenner kitalálja az egyes mért képpontok közötti pontok értékét, de ez a felbontás szempontjából nem megbízható információ.

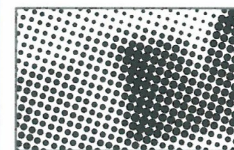
**K A beszkennelt képek sok helyet foglalnak?**

**F** A felbontástól függ. 100-tól 600 dpi-ig terjedő normál felbontásnál a memória és a merevlemez igénye nem túl nagy. Ennél nagyobb felbontásnál viszont a kép feltűnően gyorsan használja ki a memóriát és a merevlemez tárolókapacitását. Általában azonban nincs szükség nagyon nagy felbontásra, ha az Internetre akarunk képet feltenni, vagy ha e-mail üzenetben kívánjuk elküldeni. Szinte minden célra megfelel egy 300 vagy 400 dpi felbontású szkenner.




## Szótár

**DPI** A dots per inch (képpont/hüvelyk) – a képek felbontásának mértékegysége. Egyik leggyakoribb felbontás a szkennerek esetében 400 dpi, ami pontosan egy jó minőségű tintasugaras nyomtatónak felel meg. Ez minden hüvelykben 400 képpont, mind függőlegesen, mind vízszintesen – összesen 160 000 képpont négyzethüvelykenként.



**Ilyen képpontokból áll össze egy nyomtatott kép**

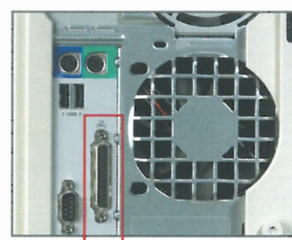
**SCSI** Small Computer System Interface (kis számítógéprendszerek csatlakozási szabványa). A SCSI (ejtsd 'szkázi') a nyomtatók és más hardver eszközök esetén használatos párhuzamos portok gyorsított változata.

**Tintasugaras nyomtató** A leggyakoribb otthoni nyomtatótípus. A tintasugarak precíz fekete vagy színes tintacseppeket szórnak a papírra. Egy jó tintasugaras nyomtató kitűnő nyomtatási minőséget ad.

## Hibakereső

**Szkennert vásárolna, de nem tudja, hogy milyen legyen a csatlakozása.**

A szkennerek többféleképpen csatlakoztathatók a számítógéphez. A leggyakoribbak az USB, a SCSI és a párhuzamos portok. Ha a gépnek van USB csatlakozója, akkor ez a legegyszerűbb módszer. A párhuzamos csatlakozású szkennereket a gép párhuzamos portjához kell illeszteni, míg a SCSI szkennerekhez szükség van külön kártya telepítésére.



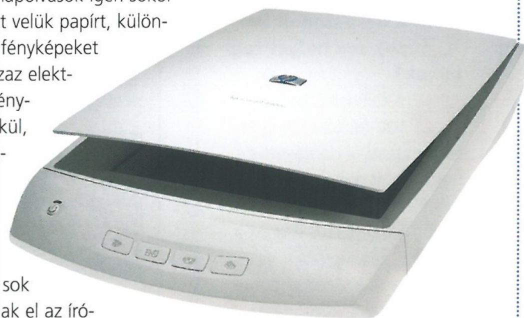
**Párhuzamos port egy PC hátulján**

H-P-73-10-20-007

# Az alapszkenner

**Az otthon leggyakrabban használatos lapolvasók az úgynevezett síkágyas szkennerek. Ezeket könnyű használni, és igen kedvező árfekvésben szerezhetők be.**

■ A síkágyas lapolvasók igen sokoldalúak – lehet velük papírt, különböző méretű fényképeket szkennelni (azaz elektronikusan lefényképezni) anélkül, hogy károsítanák a könyvet vagy a képkeretet. Egyetlen hátrányuk, hogy sok helyet foglalnak el az íróasztalon vagy a számítógép mellett. Minél nagyobb egy lapolvasó felbontása, annál jobb lesz a beszkennelt képek minősége – de persze annál drágább a készülék. A HP Scanjet 4400 alapmodell például 1200 x 1200 dpi felbontású. A Scanmaker 5700 1200 x 2400 dpi felbontással rendelkezik. Ez azt jelenti, hogy az utóbbinak élesebbek a képei, de a szkenner is többe kerül. Vásárláskor tehát el kell döntenie, hogy a minőség a fontosabb vagy a kedvező ár.



**A HP Scanjet 4400 sokoldalú eszköz, kreatív otthoni projektekhez alkalmas. A sebességet a minőséggel ötvözi, és van egy olyan speciális funkciója is, amely optimalizálja az e-mailen küldött szkennelt képeket.**



## Ötlet

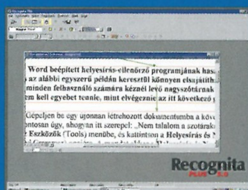
Vásárlás előtt kérje meg az eladót, mutassa meg a különböző modellek által készített kép minőségét.



## Kisokos

# Csomagolt szoftver

**Vásárláskor ellenőrizze a hozzá tartozó programokat is. Ezek között kell lennie egy képszerkesztő szoftvernek, továbbá dokumentumkezelő, faxoló és másoló programoknak. A programok segítségével javítani, szerkeszteni lehet a beszkennelt képeket, különleges effektusokat hozzáadni, a fájlokat rendszerezni kulcsszó vagy leírás alapján.**




# Többfunkciós gép

■ Egyre népszerűbbek a többfunkciós, színes nyomtatóként és faxként is használható gépek. Minthogy azonban ezekkel csak A4-es íveket lehet szkennelni, nem alkalmasak könyvek vagy újságok képeinek beolvasására.



**A többfunkciós, nyomtatni, szkennelni, másolni és faxolni képes eszközök kevesebb helyet foglalnak el az asztalon, és az áruk is megfelelő.**

# Diapozitív szkennerek

**Ezek a gépek jó minőségű képeket készítenek közvetlenül 35 mm-es filmekről és diákról.**

■ A diapozitív szkenner a legjobb választást jelentheti, ha gyakran kell csúcsminőségű képeket készítenie. Az Artixscan 4000T (lent) 4000 x 4000 dpi felbontású, professzionális modell. Ez a típus általában elég sokba kerül.





**A Scanmaker 5700 (fent) normál síkágyas lapolvasó, amely diákat is képes olvasni. Minősége nem olyan, mint a professzionális modelleké, viszont jóval olcsóbb.**

# Hordozható szkennerek

**Ezeket a kompakt modelleket kiválóan lehet PDA-khoz vagy laptopokhoz kapcsolni.**

■ A hordozható lapolvasók hasonlítanak a fax gépekhez, amennyiben a dokumentum megy keresztül az olvasófejen, és nem fordítva. Legtöbbször kevésbé pontosak, mint a síkágyas szkennerek, mivel a papír megcsavarodhat vagy megakadhat haladás közben.



**Az Antec Attaché nagy sebességű, hatékony hordozható szkenner**

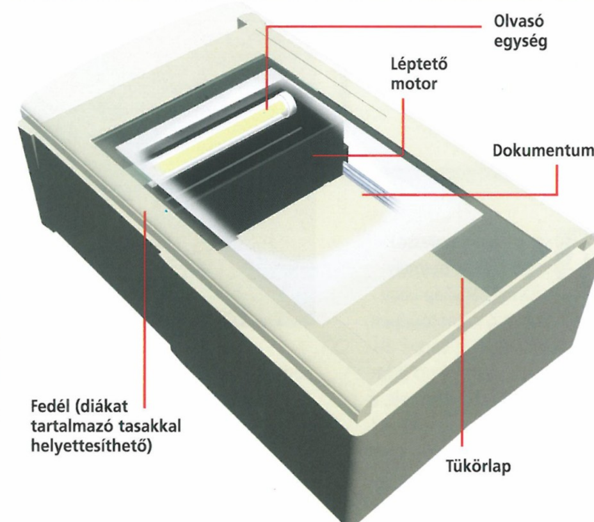


## Fókuszban

# A lapolvasók működése

**Tervezéstől függetlenül az itt leírt szkennerek mind ugyanolyan elv szerint működnek.**

Egy dokumentum digitalizálásakor egy fényforrásnak és egy szenzornak kell áthaladnia a szkennelt tárgyon. A szenzor felfogja az eredeti dokumentum által visszavert (vagy a diák esetében átengedett) fényt, és elektromos árammá alakítja a jeleket – alacsony feszültségű árammá a világos színű és magasabb feszültségű árammá a sötétebb részleteket. E feszültségingadozásokat alakítja át a készülék digitális információvá, amit a számítógép fel tud használni az eredeti kép újraalkotásához.






# Windows Media Player

**Varázslatos multimédia**

## Tartalom


- A Media Player legfrissebb verziója
- Választás az öt különböző funkció közül
- CD másolása a Média mappába
- A Media Player színeinek kiválasztása





A Media Player 7.0 a Windows Me részeként beépített audió és videó lejátszó szoftver. Miközben dolgozik, hallgathatja kedvenc CD-lemezeit. A program a merevlemezen tárolt majdnem minden audiófájl-típus lejátszására, videófilmek és animációk visszajátszására használható. Segítségével a világ minden részéből foghat és hallgathat rádióadásokat.

## Egyszerű, szórakoztató

A Media Player egyszerűen kezelhető, használata élményt nyújt. A program öt funkciót tartalmaz, és lehetősége van a Media Player külalakját egy új 'ruha' (Skin) kiválasztásával újjávarázsolni.

A Médiatár nyilvántartja az összes lementett és tárolt, zeneszámmal és videoklippel kapcsolatos információt. A mappában tárolt számok és klipek közül kedvenceit külön lejátszási listába rendezheti.

## Tudta-e?

**A Media Player Internetes MP3 fájlok lejátszására is alkalmas. A fájl megnyitásakor a program automatikusan elindítja a lejátszást. Ha szeretné a számot újra meghallgatni, kattintson a File menü Save as parancsára, és mentse a My Music Folder mappába. Ha szeretne MP3 fájlokat keresni az Interneten, írja be egy keresőprogramba (pl. www. google. com) az 'MP3+download' szöveget.**




## Kérdés-felelet

**K Mire szolgál a Playlist (Lejátszási lista)? Hogyan hozhatok létre lejátszási listát?**

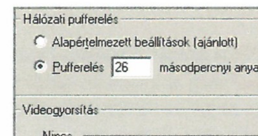
**F** Kiválogathatja és egy lejátszási listába gyűjtheti kedvenc számait. Kattintson a Mediatár **Új Lista** parancsára, nevezze el a listát (pl. Kedvenc számaim) és nyomja meg az **OK** gombot. Válasszon egy számot, nyomja meg a **Felvétel** gombot, és jelölje ki a Lejátszási lista nevét. Kattintson a **Kedvenc Számaim** lejátszási listára és nyomja meg a **Felvétel** gombot. Kattintással és húzással megváltoztathatja a számok sorrendjét.

Lista neve:
Nyári slágerek

| | |
|---|---|
| Halleluja | 4:37 |
| Parafenomén | 3:21 |
| Zörejek | 0:28 |
| Hol volt, hol nem volt | 4:03 |
| Androidi | 5:38 |

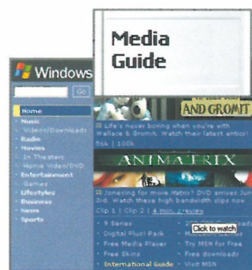
**K Egy rádióállomást hallgatok, de folyton megszakad az adás. Hogyan lehet ezt megakadályozni?**

**F** Lépjen az **Eszközök** menü **Beállítások** almenüjén belül a **Lejátszás** fülre. Tegyen pipát a 'Pufferelés' sorhoz, és a közbenső tárolás időtartamát (másodpercnyi anyag) növelje néhány másodperccel. Nyomja meg az **OK** gombot. Ha nem javul a minőség, növelje tovább az időtartamot. Ebben a fülben tökéletesítheti a videolejátszás minőségét is.




**K Szeretnék lejátszani egy videoklipet a Media Player programmal, honnan tudok videoklipet letölteni?**

**F** Ha a **Media Guide** gombra kattint, gépe automatikusan az Internetre kapcsolódik. A Home (Otthon) fülben lépjen bármelyik klipre, amely mellett a 'Watch' feliratot látja. Ha 56 kb/mp teljesítményű modeme van, válassza az 56 kb opciót.




## Szótár

**Skin (külső)** Grafikai készlet, amely egy adott alkalmazás külsejének megváltoztatásához használható.

**Graphic equalizer** Az otthoni sztereó berendezések hangszínabályozásához hasonló, de a hangfrekvenciákat jóval összetettebben vezérlő rendszer.



**Buffer** (Pufferelés) a memóriának az a része, amely a letöltés befejeződéséig tárolja az adatokat. A zene már a letöltés befejezése előtt is hallgatható, mivel a lejátszás a pufferből történik.

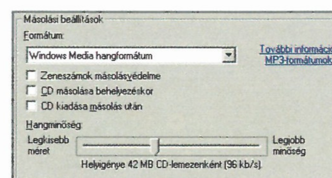
**MP3** Zenei fájlok internetes továbbítására kiválóan alkalmas fájlformátum. A zene felvételre kerül, számítógépes adattá alakul és tömörítve tárolódik. Ezáltal kis tárterületen rengeteg zenei anyagot lehet tárolni. Az MP3 fájlokról többet tudhat meg, ha a www.mp3.com honlapra kattint.




## Hibakereső

**A CD felvételi hangminőség elég gyenge.**

Mielőtt CD-re venne fel, győződjön meg arról, hogy a Media Player beállításai megfelelőek-e. Válassza az **Eszközök** menü **Beállítások** almenüjén belül a **Média** fület. A felvétel minőségének javításához a Másolási beállítások rész alatt lévő csúszkát húzza el jobbra. Minél jobb a minőség, annál több lemezterületre van szükség. A felvételkészítésről többet is megtudhat, ha az **Beállítások** menü **Súgó** parancsára kattint.




**Húzza a csúszkát jobbfelé, a megfelelő minőség eléréséig**

H-P-73-10-20-013

# A Windows Media Player letöltése

**Ha Windows 98 operációs rendszere van, a Media Player programot az Internetről kell letöltenie. Ha Windows ME rendszere van, akkor is érdemes utánanéznie a Microsoft honlapján, hogy melyik a legfrissebb verzió.**

**1** Hívja be internetes böngészőprogramját (Netscape Navigator vagy Microsoft Internet Explorer) és lépjen a www.microsoft.com/windows/windowsmedia honlapra. Keresse meg a Media Playerre utaló hivatkozást (a hivatkozás parancsgombja lehet, hogy különbözik az alsó ábrán bemutatottól) és kattintson a **Letöltés** gombra.



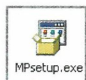




**2** Amikor a gép kéri, mentse a fájlt az Asztalra, és várjon, amíg a letöltés befejeződik.



**3** A letöltés befejeztével szakítsa meg az internetes kapcsolatot, és zárjon be minden megnyitott alkalmazást. Keresse meg az Asztalon a fájlt (a neve:'mpxx.exe' lesz, ahol az xx a legfrissebb verzió) és duplán kattintson rá.




**4** A gépre telepítéshez kövesse a képernyő utasításait, és az egyes lépések elvégzése után mindig kattintson a **Next** gombra. A PC újraindításához nyomja meg a **Finish** gombot.

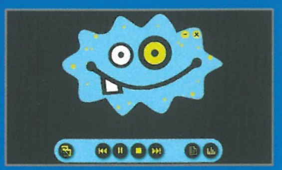
**5** A program megnyitásához kattintson duplán az Asztalon a Windows Media Playerre.



## Kisokos

### Új ruha

**Ha úgy érzi, hogy a Media Playerre ráfér egy kis ráncfelvarrás, kattintson a Skin Chooser (Választék) opcióra és válasszon egy új, izgalmas 'gúnyát'. A névre kattintva, baloldalon megjelenik egy minta. Ha ezt a külsőt szeretné választani, kattintson az Apply Skin (Alkalmaz) parancsra. Ha nem talál olyat, ami tetszik, lépjen a More Skins (Még több új külső) parancsra.**



# A Media Player fő funkciói

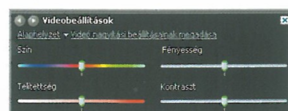
**A Media Player főablakának bal oldalán elhelyezett öt gomb mindegyike más és más feladatot lát el.**

■ Kattintson a **Most játszott** gombra. Ebben az opcióban az éppen hallható zenével összhangban lévő videoklipet vagy animált jeleneteket nézhet. Tegyen be egy CD-t és nyomja meg a **Lejátszás** gombot. Az éppen futó animáció jobb és bal oldalán lévő nyilak segítségével újabb animációkat nézhet meg.






Az előadó hangjának és a vizuális effektusok beállításának módosításaihoz használja a Lejátszás gomb fölött lévő jobb és bal nyilakat. Itt találja a grafikus ekvalézert és a videobeállításokat, mint pl. a fényesség és a kontraszt.




■ Most nyomja meg a Most játszott gomb alatt található **Médiatár** gombot. Itt számos zenei információt talál, mint pl. előadók, letöltések, videoklipek. Gépelje be kedvenc előadója nevét a **LOOKITUP** (Keresés) részbe, és nyomja meg a **Go** (keresés indítása) gombot.

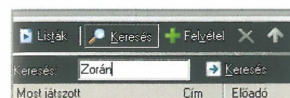



■ Most kattintson a **Másolás CD-ről** gombra. Megjelennek a CD-n lévő zeneszámokkal kapcsolatos információk.




Ha a CD nincs a nyilvántartásban, nyomja meg az **Album adatainak megtekintése**, majd a **Következő** gombokat. A Media Player újabb adatbázisokban keresi a hiányzó információkat.

■ A merevlemezen tárolt multimédia fájlok között a Médiatár gomb megnyomásával kereshet. Kattintson a **Search** gombra és adja meg a fájl nevét.




■ Az utolsó gomb a **Rádió** gomb. Ebben az opcióban a világban sugárzó számos rádióadót foghat, választhat bármilyen típusú adót a klasszikus rocktól, a hírműsorokon át egészen a legújabb pletykákat sugárzó adókig. Használja az állomáskereső gombot és válogasson a hangulatának éppen megfelelő adók közül. Ha például jazz zenét szeretne hallgatni, válassza a menü **További állomások** parancsát és az újabb menü **Jazz** opcióját. Megjelenik az éppen ilyen zenét sugárzó rádióadók listája. Kattintson az adó nevére, és máris élőben hallgathatja az adást.

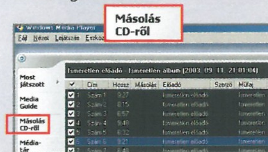



## Fókuszban

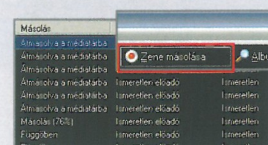
### CD másolása a Médiatárba

**Ha vannak olyan CD-k, amelyeket állandóan hallgat, másolja őket a Médiatárba, így nem kell minden egyes alkalommal behelyeznie a számítógépbe az adott CD-t.**

**1** Helyezze a gépbe a felmásolni kívánt CD-t, és a főablakban nyomja meg a **Másolás CD-ről** gombot.




**2** Vegye ki a pipát azok mellől a számok mellől, amelyeket nem szeretne felmásolni, és kattintson a jobb felső sarokban lévő **Zene másolása** gombra.

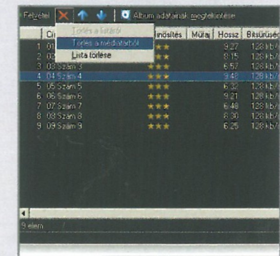



**3** A Médiatár egyenként felmásolja a kiválasztott számokat. A másolás folyamatát a **Másolás** oszlopban kísérheti figyelemmel. A már átmásolt zeneszám mellett a 'Copied to Library' felirat jelenik meg. Az éppen másolt szám kijelölésre kerül, és a 'Másolás' oszlopban megjelenik a másolás százalékos állása. A másolásra váró számok mellett a 'Függőben' felirat jelenik meg.




**4** A CD másolását a **Másolás leállítása** bármikor leállíthatja. Ha befejezte a másolást, válassza a **Médiatár** gombot. A CD címét és ikonját a bal oldalon lévő Albumok listája részben találja.

**5** Kattintson a **Lejátszás** gombra a zene meghallgatásához. Ha egy számot törölni akar, jelölje ki a címét és nyomja meg a **Törlés a médiatárból** ikont. Ha több számot szeretne törölni, jelölje ki azokat egyenként úgy, hogy közben a **Ctrl** billentyűt nyomva tartja, majd kattintson a **Törlés a médiatárból** gombra.





## Ötlet

A médiatárban megtalálja a letölthető filmek honlapjait.

# Elveszett a háziállatunk

**Hatékony keresés**

## Tartalom

- Plakát készítése a szövegszerkesztő program segítségével
- Az elveszett kedvenc fényképének elhelyezése a plakáton
- Ízléses külalak
- A plakát margóinak beállítása



Egy házi kedvenc elvesztése családi tragédia. Különösen, ha a családban kisgyermekek vannak. Számítógépe segítségével azonban készíthet egy 'ELVESZETT' plakátot, és ezzel egy csapásra megnőnek a kis barát megtalálásának esélyei. Egy jól megszerkesztett és a környéken, több helyen kiragasztott plakát lehetőséget ad arra, hogy a szomszéd vagy a környék lakói észrevegyék a haza várt állatot és felvegyék a kapcsolatot a reménykedő gazdákkal. Az elveszett állat azonosítását egy, a plakáton elhelyezett fényképpel is megkönnyítheti. Így elmondhatja, hogy mindent megtett a keresett háziállat megtalálásáért.

## A környék értesítése

Miután a kártyában ismertetett lépéseket követve elkészítette a plakátot, annyi példányban sokszorosíthatja, amennyire az állat elkóborlásának feltételezett színhelyén szükség van.

## Tudta-e?

**Elveszett kedvencéről az Interneten is feladhat hirdetést. Írja be a www.origo.hu keresőjébe, hogy 'elveszett állatok'. Sok linket talál címekről, amelyeken feladhatja kedvencéről szóló hirdetését. A www.allatkereso.silent.hu azért különbözik a többi keresőoldaltól, mert itt nem csak böngészni lehet az adatok között, hanem az állatfajták szerint a leghatékonyabban lehet célzottan keresni is az adatbázisban. Az 'új adat hozzáadása az adatbázishoz' sornál válasszon a 'kutya', ill. 'macska' közül és a felbukkanó ablakban megadhatja kedvence ismertetőjegyeit.**

## Kérdés-felelet

**K A plakát mentésekor a beillesztett és felnagyított kép az eredeti méretére zsugorodik össze. Miért van ez?**

**F** A Microsoft Works mentéskor néha visszaállítja a beszúrt kép méretét. Ha szükséges, csukja be a fájlt és nyissa meg újra; a kép mérete helyreáll.




**K Nincs szkennerem. Hogyan illeszthetem a plakátba elveszett kutyám fényképét?**

**F** Vigyen be egy, az állatról nemrégiben készített fényképet egy fénymásolóba, kérje meg, hogy szkenneljék be a képet és mentsék adathordozóra. A képet így, a fejezetben ismertetett lépéseket követve a plakátba illesztheti. Használhat még izgalmas és figyelemfelkeltő ClipArt képeket is.

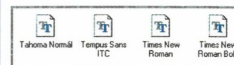
**K Használhatok-e képeket az Internetről?**

**F** Igen. Olyan honlapokról, amelyeken szabadon felhasználható képek vannak, vagyis a fényképész engedélyezte a képek letöltését és szabad felhasználását. Ez nem sért szerzői jogot.

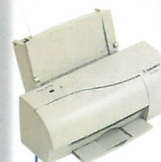
**K Lehet-e a plakátom színes?**

**F** Igen. A színes plakát odavonzza a tekintetet, és segíti az elveszett állat biztosabb azonosítását. Jelölje ki a kiszínezni kívánt szöveget. Lépjen a **Formátum** menüre és Works-ben válassza a **Betűtípus és Betűstílus**, Wordben a **Betűtípus** parancsot. Válasszon színt, majd **OK**. A szöveg hátterét is kiszínezheti. Válassza a **Formátum** menü **Szegély és mintázat** opcióját. Kattintson a **Mintázat** fülre és jelölje ki a háttérként használni kívánt színt, majd kattintson az **OK** gombra. Ha szegélyt szeretne tenni a háttér köré is, hasonlóképpen hajtsa végre a lépéseket. Vegye figyelembe, hogy a tintasugaras nyomtató bizonyos színei nedvesség hatására elmosódhatnak, elkenődhetnek; a plakátot védje egy átlátszó műanyag tokkal.

## Szótár




**Betűtípus** Betűforma – azonos stílusban megjelenő betű-, szám- és jelkészlet. A leggyakrabban használt betűtípusok: Helvetica, Courier, Paletino, Times New Roman és az Arial, de ezeken kívül még több száz betűtípus áll a felhasználók rendelkezésére.



**Tintasugaras** Nyomtatótípus. A papírra apró, nedves tintacseppeket juttat, és ezek azonnal meg is száradnak. A színes nyomatok készítésének egyik legolcsóbb eszköze.

**Margó** Az oldalak szélein lévő üresen hagyott sáv. A legtöbb szövegszerkesztő a dokumentum oldalain automatikusan körülbelül 2,5 cm margót hagy, ez a margószélesség tetszés szerint változtatható.

**Szkennelt kép** Egy kép számítógépen tárolt változata, amelyben a képet a különböző színek pontjaiból álló sorok és oszlopok százai alkotják.

## Hibakereső

**Kinyomtatva a fénykép nem elég éles.**

A tökéletes eredmény érdekében megváltoztathatja a fényképre vonatkozó fényesség és a kontraszt beállításait. Nyissa meg a képet a szkennerhez tartozó grafikai programban, és az imént



említett beállítások módosításával kísérletezve készítsen három vagy négy különböző verziót. Illessze a kép összes elkészített változatát egy dokumentumba, majd nyomtasson ki egy próbaoldalt. Válassza ki a legtökéletesebb képet és illessze be a plakátba.





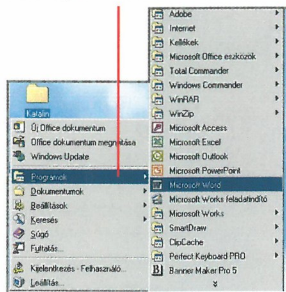
H-P-73-10-20-051

# A szövegszerkesztő megnyitása

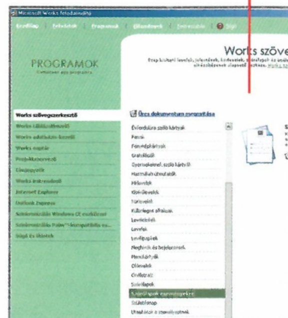
**Tervezze meg plakátja külalakját és tartalmát.**

**1** Szövegszerkesztőjében a **Start / Programokra** kattintva válasszon a listából. A megfelelő sorra kattintva a program megnyílik. Ha például Microsoft Wordben dolgozik, megnyitáskor azonnal egy új dokumentum nyílik meg. A Microsoft Works program megnyitásakor először a Feladatindító nyílik meg. Lépjen a baloldalon található **Word** opcióra, görgesse végig a megjelenő menüt és válassza a **Plakát** parancsot. Megjelenik egy előzetes nyomtatási nézet.

**A szövegszerkesztő megnyitásához kattintson a Start menü Programok almenüjének Microsoft Word sorára**




**A Microsoft Works megnyitását követően kattintson a Feladatindító Word opciójára.**




# Az elveszett házi kedvenc adatai

**2** Gépelje be a plakát szövegét. Fogalmazása legyen egyszerű és lényegre törő. Írja le, hogy az állat hol és mikor veszett el, sorolja fel különös ismertetőjegyeit. Végül adja meg elérhetőségét a lap alján.

Elveszett cica
Kérjük, segítsenek megtalálni Cirmost

Cirmos December 23-án tűnt el. Majdnem öt éves, de még elég kicsi korához képest. A cica főleg fehér, foltokban fekete az arcán és a fülén.

Cirmosnak van egy különleges megkülönböztető jegye – egy csíkban szürkés a szőre a jobb első lábán - mintha egy pocsolyába lépett volna. Továbbá a bal hátsó lábán egy hosszabb hegnek a nyoma látszik egy korábbi balesetből. Cirmos nagyon barátságos, szereti ha figyelnek rá és az egész család nagyon hiányolja.

Ha úgy gondolja, hogy látta Cirmost, vagy tud bármit is a hollétéről, hívjon minket amint csak tud:

# Kép importálása

**Ha az állat fényképe mentve van a PC-n, használja fel plakátjához, és a hirdetés még feltűnőbb lesz.**

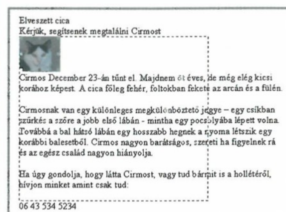
**3** Helyezze a kurzort oda, ahová a fényképet be szeretné illeszteni. Válassza a menüsor **Beszúrás** menüjét. Microsoft Works-ben kattintson az **Objektum**, Microsoft Wordben a **Kép**, majd a **Fájlból** parancsokra. Válassza ki a képet a 'Kép beszúrása' párbeszédablakban és folytassa az alábbiakban 6. ponttal jelölt lépéssel.

Objektum beszúrása
Új létrehozása
Létrehozás fájlból
Objektumtípus:
Adobe Photoshop Image
Bitkép
Csomag
Hanghullám hang
Képdokumentum
Médiaklip
Microsoft Clip Gallery
Microsoft Drawing 1.01

**4** Works-ben megjelenik az **Objektum beszúrása** párbeszédablak. Jelölje meg az 'Új létrehozása' opció **Képdokumentum** sorát, és kattintson a **Tallózás** parancsra. Az ablakban keresse meg a képet. Kattintson a fájlra, és az megjelenik a Fájlnév rovatban. Kattintson az **Objektum beszúrása** opcióra, majd nyomja meg az **OK** gombot.

# A kép átméretezése

**5** A kép megjelenik a dokumentumban – ne kattintson a kereten kívülre. A kép átméretezéséhez helyezze a kurzort a kép egyik sarkához (a kurzor dupla nyíllá változik). Húzza a képet megfelelő méretűre. A tökéletes igazításhoz kattintson a képre jobb egérgombbal, majd válassza a legördülő menü **Legjobb elrendezés** parancsát.

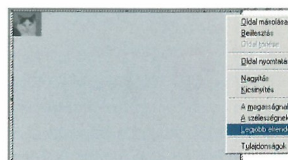

Elveszett cica
Kérjük, segítsenek megtalálni Cirmost

Cirmos December 23-án tűnt el. Majdnem öt éves, de még elég kicsi korához képest. A cica főleg fehér, foltokban fekete az arcán és a fülén.

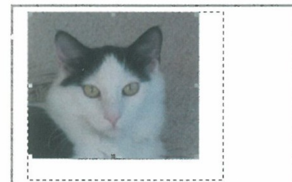
Cirmosnak van egy különleges megkülönböztető jegye – egy csíkban szürkés a szőre a jobb első lábán - mintha egy pocsolyába lépett volna. Továbbá a bal hátsó lábán egy hosszabb hegnek a nyoma látszik egy korábbi balesetből. Cirmos nagyon barátságos, szereti ha figyelnek rá és az egész család nagyon hiányolja.

Ha úgy gondolja, hogy látta Cirmost, vagy tud bármit is a hollétéről, hívjon minket amint csak tud:

06 43 534 5234



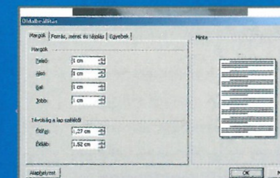

**6** Wordben kattintson a képre és helyezze a kurzort bármelyik szürke négyzetre. A kettős nyíllá változó kurzor segítségével húzza a képet a megfelelő méretűre.



## Kisokos

### A margók beállítása

**A legtöbb program elég széles margókat hagy, de a jobb helykihasználás érdekében ezeket tetszése szerint beállíthatja (a legtöbb nyomtató 1 cm-es margókat is ki tud nyomtatni). Válassza a Fájl menü Oldalbeállítás parancsát. A megjelenő ablakban minden rovatba írjon 1 cm**

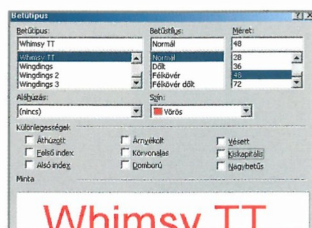


**értéket, majd kattintson az OK gombra. A Nyomtatási kép menüpont segítségével megtekintheti a változtatás eredményét.**

# Ízléses külalak

**Használja ki a szövegszerkesztő formázási lehetőségeit, így plakátja feltűnő, de ízléses lesz.**

**7** Jelölje ki a plakát szövegének legfontosabb sorait. Lépjen a **Formátum** menüre és válassza Works-ben a **Betűtípus és Betűstílus**, Wordben a **Betűtípus** parancsot. Válasszon betűtípust, színt és olyan betűméretet, amely 1,5-3 méterről is jól látható.

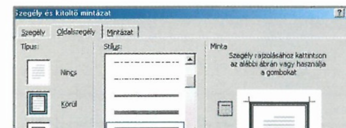



ELVESZETT CICA

**Kérjük, segítsenek megtalálni Cirmost**

**8** A címsort igazítsa a sor közepére, megnyomva az Eszköztár Középre zárás ikonját. Ugyanezt végezze el a kép esetében is. A kép méretének megváltoztatásához kattintson a képre, helyezze a kurzort valamelyik sarkokra és az 'ÁTMÉRETEZÉS' négyzetet húzva jelölje ki a kívánt méretet. Wordben ismételje meg a 6. számú lépést.




**9** Szegély beillesztéséhez a **Ctrl+A** billentyűkkel jelölje ki a dokumentumot. Kattintson a **Formátum / Szegély és mintázat** opcióra. Válasszon stílust, válassza a **Körül** vagy **Térhatás**, Wordben pedig a **Beállítások** opciót. Nyomja meg az **OK** gombot. Ha a szöveg túl közel van a szegélyhez, használja a Tab billentyűt.

**10** A plakát nyomtatás utáni külalakját a **Fájl** menü **Nyomtatási kép** parancsára kattintva tekintheti meg. Ha elégedett a külalakkal, mentse a fájlt a merevlemezre, majd a terület nagyságához mérten szükségesnek ítélt mennyiségű plakátot nyomtassa ki.



# Feliratok 3 dimenzióban

**Fantasztikus címek**

## Tartalom

- 3 dimenziós szöveg weboldalakra
- Számos 3D effektus használata
- Szöveganimáció a weboldalon
- Alkalmazzuk más programokban is a dizájnt




A Xara 3D programot arra tervezték, hogy 3 dimenziós feliratokat lehessen készíteni vele nyomtatott dokumentumokra. Különösen alkalmas weboldalak fejlesztésére, mert színes szöveget és figyelemfelkeltő animációt lehet vele készíteni.

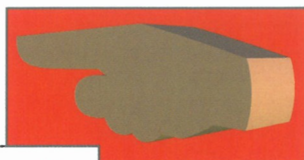
A program kifejezetten 3 dimenziós szöveg szerkesztésére alkalmas. Minden részlet az egyedi igényekhez alakítható, legyen szó weboldalról vagy nyomtatott anyagról.

### Vezérszöveg

A Xara 3D-be épített eszközök segítségével a háttér és a betűtípus színe, valamint a textúrája is könnyen variálható. A szöveg animálható, szinte bármely pozíció, forma, méret és a szöveg mélysége is kialakítható. A szöveg aprólékosan megtervezhető, a program segítségével tökéletes 3 dimenziós szöveget alkothat.

## Tudta-e?

**A program legfőbb erénye, hogy vonzó szöveget és animációt lehet vele készíteni. Már kis fantáziával is igen figyelemfelkeltő kép készíthető. Számos betűtípus inkább grafika, mintsem szöveg. Szüksége lesz a Wingding vagy Webding betűkészletek legalább egy verziójára. Válasszon közülük egy típust, és használjon hozzá egy 3 D effektet. Ezzel weboldalát vagy nyomtatandó szövegeit grafikus megjelenésűvé varázsolhatja.**





A Wingding írásjel a nagy E betűnek felel meg

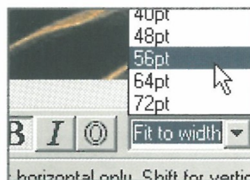
## Kérdés-felelet

**K Milyen fájlformátumban mentsem el a terveket?**

**F** Amennyiben színes grafikát szeretne weboldalára helyezni, akkor a legjobb, ha a '.jpg' formátumot választja. Ez olyan adattömörítő technikát használ, amivel a fájl méretét csökkenti, vagyis a weboldalról való letöltéseket gyorsítja. Ha nyomtatandó dokumentumba szánja a grafikát, válassza a '.bmp' formátumot.

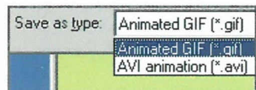
**K Megváltoztathatom a betű nagyságát?**

**F** Igen. A Xara 3D képernyője alján lévő Text toolbarban kattintson a **Fit to width** melletti nyílra. Válasszon a felnyíló menüből. A **Font Aspect Ratio** ablakba gépelje be az új beállítást. Ezzel a szöveget szélesebbé vagy szűkebbé teheti. A Tracking ponton beállíthatja a karakterek közti követési távolságot.




**K Mire való az '.avi' formátum?**

**F** Ha animált grafikát küld a weboldalára, mentse GIF-ként vagy AVI animációként. Ezt a formátumot digitális videó szoftverek használják. Vagyis a Xara 3D-vel magán videói számára is készíthet címet.




**K Mi az üreges szöveg?**

**F** Olyan szövegforma, ahol a betűknek csak körvonaluk van, és a mögöttük lévő hátteret látni lehet. Ilyen üreges szöveget is tud a Xara 3D-vel készíteni. Gépelje be a szöveget, majd bizonyosodjon meg arról, hogy az teljesen vízszintesen helyezkedik el a képernyőn. A jobb kéz felöli indikátorok mutassanak 0-t. Kattintson az **Outline** gombra, ami a Text menüben található.




## Szótár

**Texture** JPG formátumban mentett grafikus minta, amelyet egy másik grafikus alakzatra rá lehet illeszteni, vagy be lehet vele borítani. Alkalmas sima felületre, mint amilyen a háttér, de formázott felületekre is, mint pl. a szöveg.



**GIF** (Graphic Interchange Format) Grafikára használt szabvány, mely 256 színt tartalmaz, valamint olyan eszközöket, mint a Transparent háttér. Kedvelt formátuma a webes animációknak is.

**Bevel** A szöveg karaktereinek szélén alkalmazható effektus. Növeli a 3 dimenziós hatást. Csökkenti a szögletességet azáltal, hogy lágyítja a betűk megjelenését.

## Hibakereső

**A beszkennelt kép nem tudja háttérként alkalmazni.**

Külső forrásból származó képek esetében nehézséget tapasztalhat, ha háttérnek akarja őket használni. A Xara 3D-vel importálható formátumok a '.jpg', '.bmp', '.gif' és a '.png'. Ha az importált eredeti fájlt az előbb említett formátumok egyikében menti el, tudnia kell használni azt. A nem kompatibilis fájlokat nyissa meg a Paint Shop pro vagy a Serif PhotoPlus 5.0 programokkal. Megnyitás után kompatibilis formátumban mentse el őket. Az ilyen szempontból legbiztosabb választás a '.jpg' formátum.




H-P-73-10-20-047

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*





Mit tud a számítógépem?

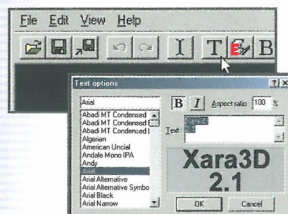
# Címfelirat weboldalra

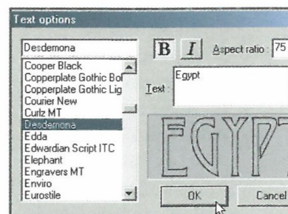
**Csak néhány egyszerű lépés, amelyhez szöveg- és háttérbeállítások állnak rendelkezésre. Próbálja ki valamennyit, és kiválaszthatja a legmegfelelőbbet.**

## Készítse el a szöveget

**1** Kattintson a **Text Option** ikonra, és a 'Xara 3D 2.1' beírást cserélje fel saját szövegével. Válasszon betűtípust. Formázza a szöveget félkövérre **(B)** vagy dőltre **(I)**.

**2** Az **Aspect Ratio** 100 %-ra van állítva, amin változtathat, ha más százalékot ír be. Végül nyomja meg az **OK** gombot.

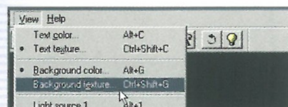


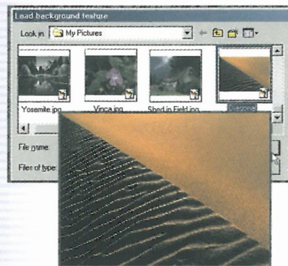



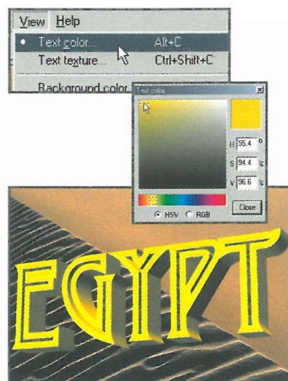

## A szöveg és háttér textúrája

**1** A **View** menüből válassza a **Background Texture** opciót. A **Load background texture** párbeszédablakba írja be a képeket tartalmazó mappa nevét. Válassza ki az alkalmazni kívánt textúrát a képek közül. Kattintson az **Open** gombra, így a kép mint háttér jelenik meg.

**2** A **View** menüből kattintson a **Text Color** pontra. A párbeszédablak alján nyíló szivárvány palettában a kívánt színt jelölje ki, majd az árnyalatot a **Color Picker** eszköz segítségével adja meg. A kiválasztott árnyalat a jobb felső sarokban lévő bemutató ablakban jelenik meg. Befejezésképpen nyomja meg a **Close** gombot.

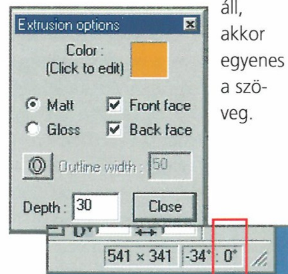



# Változtassa a 3 dimenziós hatást

**1** Az eszköztárban kattintson az **Extrusion** gombra. Változtassa meg a **Depth** beállítást, majd figyelje meg a hatást a szövegen. Más szögben is elhelyezheti a szöveget a képernyőn a kurzorral. Ebben az esetben figyelje a monitor jobb alsó sarkában megjelenő számokat. Ha a jobb oldali nullán áll, akkor egyenes a szöveg.






**2** Használja a **Bevel** opciót, majd válasszon a dobozból sarkítás típust.







**3** Drámai hatást érhet el, ha a fényforrást változtatja. Ha megnyomja a **Show/hide lighting** kapcsolót, és a nyilat mozgatja, megváltoztathatja a fő-, háttér-, illetve oldalsó fényforrást.



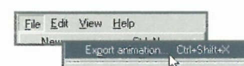

## Ötlet

A 3 dimenziós szöveg variációiról készítsen másolatokat, így bármikor visszatérhet egy korábbihoz.

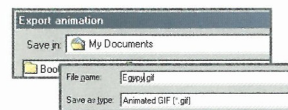
# Szöveganimáció

**1** Kattintson a **Start/Stop animation** gombra. Lenyomáskor az alapbeállított animáció elindul. Nyomja meg **az Animation options**t. A megjelenő azonos nevű párbeszédablakban számos beállításon változtathat. A beállítás elkészültekor a **Close** gombbal zárja be az ablakot.




**2** A **File** menüből az **Export animation** gombra kattintva begépelheti az adott fájl nevét, pl. 'Egypt'. A **Save as type** formátum legyen **Animated gif (.gif).** Végül **Save**.

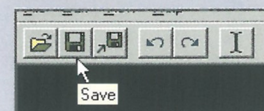


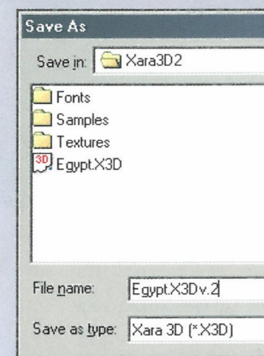

## Fókuszban

# Kép mentése

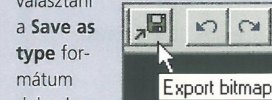
**Az elkészült grafikát különböző formátumokban tárolhatja.**

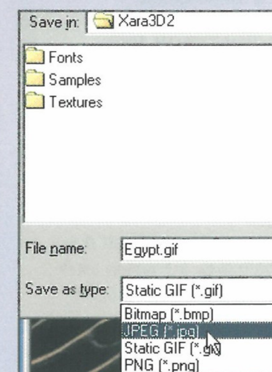
**1** A Save/Mentés ikonra kattintva be kell írnia a fájl nevét. Készíthet második verziót is ugyanarról a fájlról, ha a **File** menü **Save as** opciójával a fájlt más néven is elmenti.




**2** Más alkalmazások számára is készíthet mentéseket. Ehhez az **Export Bitmap** ikonra kell kattintania. Adjon nevet a fájlnak és ne felejtsen el fájlformátumot választani a **Save as type** formátum dobozban.




## Kisokos



# Szöveg elforgatása




**Legegyszerűbb, ha az egér bal gombját lenyomva rákattint a szövegre, és a kurzort a kívánt irányba mozgatja az elforgatáshoz. Használhatja a képernyőn lévő jobboldali és lenti gördülő sávokat is ehhez. A legprecízebb eredményt akkor kapja, ha az ALT billentyű folyamatos nyomva tartása mellett a nyíl billentyűkkel pozícionálja az elforgatást. Így minden egyes nyíl billentyű lenyomásakor egy fokot mozdul a szöveg.**

# A PC-s zene hangzása

**Audió lejátszó**

## Tartalom


- Audió fájlok listába rendezése (Playlist)
- A Playlist bejegyzéseinek szerkesztése
- Képi aláfestés
- A képi aláfestés megváltoztatása és aktualizálása





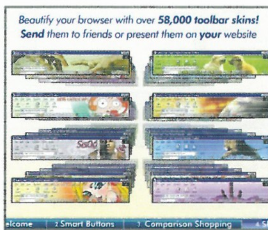
A Winamp program több mint egy számítógépes audió lejátszó. A Winampot használhatja akkor, amikor háttérzenét szeretne munkája közben hallgatni, vagy színek táncát szeretné élvezni kedvenc zenéje hallgatása közben. A Winamp számos olyan lehetőséget rejt magában, melyek segítségével a zenehallgatás élménye varázslatosabb lesz.

## Zene füleinek

A Winamp Minibrowser (böngésző) segítségével Interneten sugárzó rádióadókat is elérhet. Segítségével számos zenei fájltípus (pl. MP3) hallgatható és menthető el. Amikor számítógépén zenei CD-t hallgat, letöltheti a zeneszámok és albumok címeit, így beazonosíthatja a hallgatott zeneszámokat. A Winamp gyakorlatilag mindenfajta audió fájl lejátszására alkalmas, így munka közben valamennyi kedvenc számát meghallgathatja.

## Tudta-e?

**A program megjelenésének (skin) megváltoztatásával a gombok és a képernyők új külsőt kaphatnak. A 'skin' eltakarja a Winamp eredeti sima fekete hátterét. Színessé, változatossá teszi az eszköztárakat és menüket, akár teljesen megváltoztatja kinézetüket. Napjainkban egyre több program képes külalakját megváltoztatni, az Interneten pedig a 'gúnyák' százai érhetők el. Látogasson el a www.hotbar.com honlapra, ahol az Internet Explorer-hez tölthet le különféle megjelenést.**






## Kérdés-felelet

**K Hol találok „gúnyákat" a Winamp-hoz?**

**F** Nyissa meg a Minibrowser **Winamp Skins** parancsát. Letöltés után nyomja meg a Skins fület. Kattintson a 'Jump to' ablak lefelé nyilára. Válasszon menücsoportot és nyomja meg a **Go** gombot. A kiválasztott külsőt a **Download** gombbal töltse le, így az a merevlemez Winamp Skins mappájába másolódik. Az új gúnya viseléséhez kattintson jobb egérgombbal bárhol a Winamp-ban és válasszon a „Skins" listából.

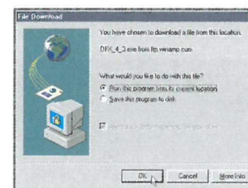
FIND SKINS
Skins (28327)
Five Star (147)
Most Recent (50)
Most Popular (50)
3D (4922)
Anime (4635)
Consumption (1103)
Car (1041)

**K Használható-e a Winamp zenei CD számok MP3 fájlokká alakításához?**

**F** Két további programra van szüksége. Jelentkezzen be a www.winamp.com honlapra a **Plug-ins** hivatkozással. Kattintson a **CD Reader** ikon **Download** gombjára. Lépjen az **Output Plug-in** hivatkozásra egy MP3 kódoló program letöltéséhez.

**K Hol találok képi aláfestő elemeket?**

**F** Lépjen a www.winamp.com honlap **Plug-ins** fejezetére. A kívánt kiegészítést a **Download** parancs segítségével töltheti le. A letöltés ablakában tegyen pipát a 'Run this program from its current location' (jelenlegi helyéről futtassa ezt a programot) sorhoz és nyomja meg az **OK**-t.




A gép kéri a Winamp mappa helyének megerősítését. A fájlok telepítése után az új aláfestés (Visualization) megjelenik a gép Plug-ins menüjében.

**K Menthetek-e zenei fájlokat közvetlenül a Winamp lejátszási listájába (Playlist)?**

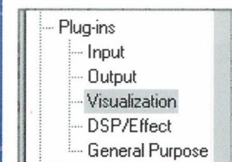
**F** Igen, ezt többféleképpen is megteheti. Legegyszerűbb, ha megnyitja a kívánt fájlt tartalmazó mappát, és az egérrel áthúzza a fájl ikonját a Winamp Playlist ablak felső részébe.

## Szótár

**CDDB** (Gracenote Compact Disc Database – www.cddb.com): Internetes szolgáltatás, amely a Winamp-hoz hasonló audio lejátszó programokat kínál és információt szolgáltat a CD-kről.

Amikor Winamp-ban játszik le egy zenei CD-t, a program információt küld a CDDB-nek. Ezután az adatbázis visszaküldi a számok listáját.

**Plug-in** Kisebb szoftver, amely egy program működését teszi tökéletesebbé, lehetőséget adva új funkciók használatára.

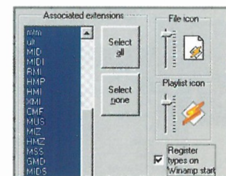



**MP3** Tömörített zenei fájlformátum. Több órányi MP3 formátumú zenét menthet el egy CD-n, és gépről vagy hordozható MP3 lejátszóról hallgathatja. Az MP3 elnevezés (MPEG – Moving Picture Experts Group) arra a munkacsoportra utal, amelyik a tömörítési eljárást feltalálta. A 3 szám a 'Layer 3' az MPEG kódolási eljárást jelöli.

## Hibakereső

**Lehet-e a Winamp mellett a Media Player vagy RealPlayer programokat telepíteni?**

Igen, de előfordulhat, hogy ezek a programok „elrabolják" a Winamphoz kapcsolódó fájlokat. Ha a RealPlayer programot telepíti, és megnyit egy Winamp-ban elmentett audió fájlt, az a RealPlayer program alatt nyílik meg. Bizonyosodjon meg arról, hogy az összes audió fájlt automatikusan a Winamp játssza le. Válassza az **Options, Preferences, Setup** (beállítás) parancsokat. Kattintson a **File Types** parancs **Select all** gombjára és tegyen pipát a 'Register Types on Winamp Start' (Winamp induláskor jelezze a típusokat) sor mellé. Így a Winamp jól kapcsolódik a mentett fájlokhoz.





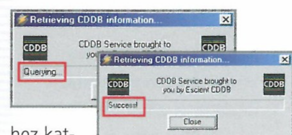

H-P-73-10-20-007

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

# Állítsa össze saját lejátszási listáját

**A Winamp-ot felhasználhatja saját válogatások összeállításához, amelyek CD-ket és Internetes zenei fájlokat is tartalmazhatnak.**

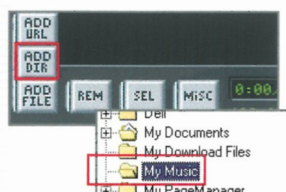
**1** Ha egy zenei CD-t helyez a meghajtóba, a Winamp automatikusan bejelentkezik a CDDB honlapra, és a számok listája a fő ablakba kerül. A lista megtekintéséhez kat-




tintson a Menu ikonra, majd a **Playlist Editor**-ra (listaszerkesztő).



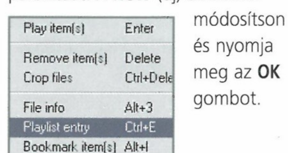

**2** Ha elmentett számokból szeretne listát készíteni, nyomja meg a Winamp fő ablak To **ADD** (hozzáadás) gombját, majd válassza a megjelenő **ADD DIR** (mappához ad) parancsát. Az Open Directory ablakban válassza ki a fájlokat tartalmazó mappát és nyomja meg az **OK** gombot.



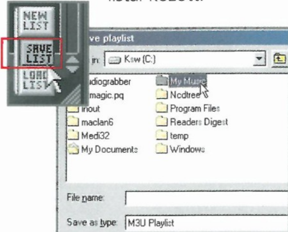

**3** Ha a listában sok fájl szerepel, húzza ki egérrel az ablak sarkát, ezzel megnöveli a munkaterületet. Jobb egérkattintással és a **Remove item(s)** kijelölésével törölhet fájlokat a listából.




A lista bejegyzéseit is módosíthatja. Kattintson jobb egérgombbal a kívánt elemre és a menüből válassza a **Playlist entry** (lista bejegyzései) parancsot. A **New** (új) ablakban módosítson és nyomja meg az **OK** gombot.




**4** Ha a lista tartalmával és sorrendjével elégedett, kattintson a **LIST OPTS** (lista beállításai) gombra és válassza a **SAVE LIST** (lista mentése) parancsot. Különböző hangulatú listákat állíthat össze. A **LOAD LIST** (lista keresés) gombbal kereshet korábban szerkesztett listái között.




# Kezdődhet a show

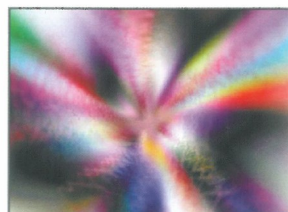
**Számítógépe audió és videó alkalmazásainak segítségével és ragyogó képi elemekkel teheti élvezetesebbé a zenehallgatást. A Winamp Visualization menüje diszkót varázsol a képernyőre.**

**1** Ha összeállított vagy előhívott egy zenei listát, a zenehallgatáshoz nyomja meg a **Play** (lejátszás) gombot.






**2** Válassza a Winamp menü **Visualization** almenü **Start/-Stop plug-in** parancsát. Az éppen hallgatott zenét grafikák kísérik.



**3** A szám hosszának kijelzője melletti színes ábrára duplán kattintva az utoljára kiválasztott képi aláfestést indíthatja el.




**4** A Visualization ablak jobb felső sarkában lévő **Close** (bezárás) gombot megnyomva bezárhatja a képi aláfestést és az ablakot magát.



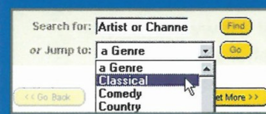
## Ötlet

Ha a fő ablakban jobb egérgombbal a Stop gombra kattint, különleges lehetőségeket vehet igénybe.

## Kisokos

### Rádió az Interneten

A Winamp menüben keresse meg a Minibrowser-t (böngésző). A Shoutcast honlap főablakban való megjelenítéséhez kattintson a Free Internet Radio (ingyenes internetes rádió) hivatkozásra. A kiválasztott adó melletti Tune In (beállít) gomb megnyomásával az adás a Winamp lejátszón szólal meg. A 'Genre' (zsáner) menüben megjelölhet egy zenei stílust is, az indításhoz pedig nyomja meg a Go gombot.

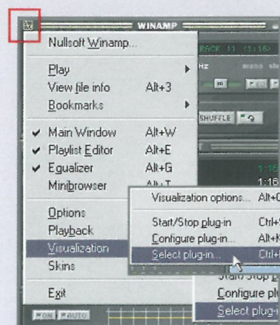



## Fókuszban

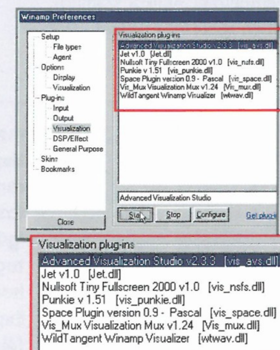
### Változtassa meg a képi aláfestést

**A Winamp több képi aláfestési stílust tartalmaz. Lehetőség van ezek módosítására és új stílusok internetes letöltésére.**

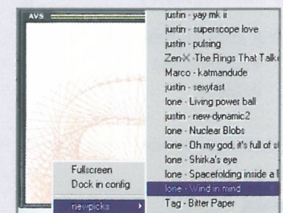
**1** A Visualizations kiegészítő látványt társít a zenéhez. Válasszon a Winamp-ba integrált hatások közül. A menü megnyitásához kattintson a **Winamp** ikonra és válassza a legördülő menü **Visualization** almenüjét.

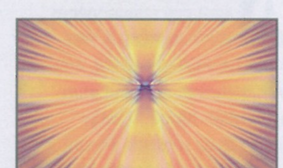


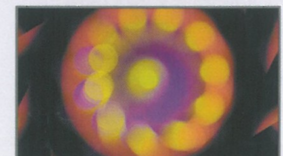

**2** Nyomja meg a **Select Plug-in** (beépített modulok) parancsot. Jelölje ki az **Advanced Visualization Studio** (Speciális Hatások) opciót és kattintson a **Start** gombra.

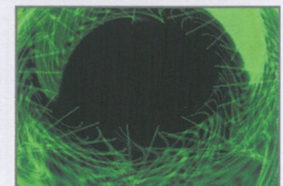



**3** Egy véletlenszerűen kiválasztott grafikát tartalmazó ablak nyílik meg. Kattintson jobb egérgombbal az ablakra, majd a **newpicks** parancsra és válaszszon a menüből. Az Interneten minták és animációk százai közül választhat, és ezeket a Visualization Studioba mentheti.







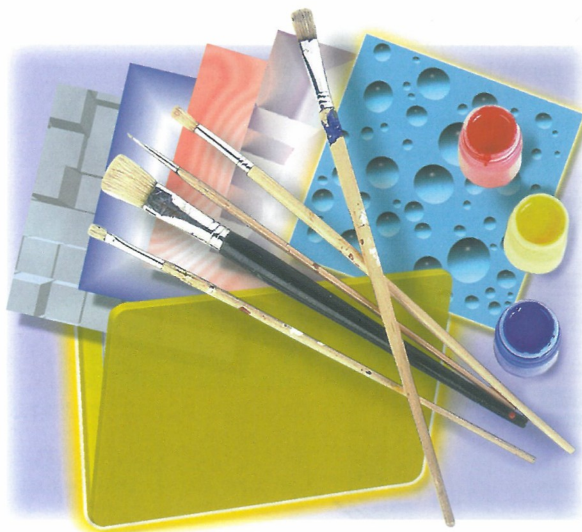
A Winamp alapértelmezésben három képi grafikát tartalmaz.

# Mappák testreszabása

**Hogy jól nézzen ki**

## Tartalom

- A megnyitott mappák testreszabása háttérképekkel
- A mappanevek színének megváltoztatása
- A betűméretek és -típusok megváltoztatása
- Képek rendelése a mappák hátteréhez

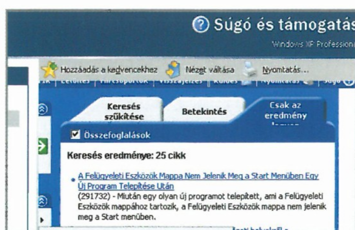


A képekkel tetszetősebbé tett Windows Me mappák meglehetősen izgalmassá varázsolhatják a képernyőt. Ezen kívül, ha a fontosabb mappákat szembetűnővé teszszük, azonosításuk sokkal könynyebb lehet. A mappák testreszabása képek segítségével pofonegyszerű, ráadásul ebben egy külön varázsló is segít. Még a mappa szélén található grafika és szöveg is megváltoztatható.

### Nyelvlecke

Némely mappaváltoztatáshoz egy, a HTML-ben az Internetes oldalak előállításához használt programozási nyelven írt dokumentumon is változtatni kell. A HTML kód komplikáltnak tűnik, azonban nagyon egyszerű változtatásról van szó, hiszen csak a Jegyzettömb keresőparancsának segítségével kell adott szavakat másokkal helyettesíteni. Ez a kártya megmutatja, miként kell a számítógép mappáinak háttérképeit és szövegét megváltoztatni egyszerű HTML kód segítségével.

## Tudta-e?



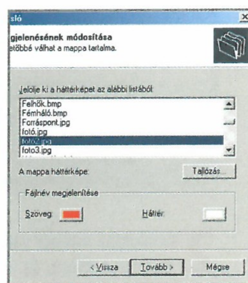

**Ha a mappa testreszabása után problémája van, például nem tudja kinyitni a mappát vagy egyéb nehézségei támadnak, lépjen be a Start menü Súgó és támogatás sorába, majd a megjelenő varázslóban a keresés sorba írja be a mappa szót. Ha a Microsoft központtól kér segítséget, akkor a Támogatás menü Hírcsoport sorára kattintson, majd értelemszerűen kérjen segítséget a megjelenő ablakban.**



## Kérdés-felelet

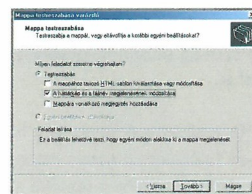
**K Használhatok háttérképként fényképeket és saját magam által szkennelt képeket is?**

**F** Bármilyen BMP, GIF vagy JPG grafikus formátumú képet lehet használni. A családi fotókat vagy más képeket egy szkenner segítségével konvertálhatja a kívánt digitális formátumba. Tárolja a képeket a gép merevlemezén, hogy bármikor fel lehessen használni őket.



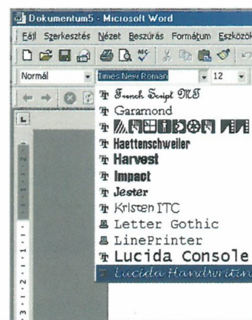

**K Mi a Háttér opció szerepe a Mappa testreszabása Varázslóban?**

**F** Ha a 'Háttér' gombra kattint és egy színt választ, akkor kiválaszthatja az ikonok alatt megjelenített szöveg hátterének színét a mappában. Ezáltal a szöveg komplexebb háttér esetén is könnyebben olvashatóbbá válik.



**K Honnan tudhatom, hogy milyen betűtípusokat használhatok a mappámhoz?**

**F** Minden számítógépre bizonyos számú betűtípus van telepítve. A kellő font kiválasztása úgy a legegyszerűbb, ha végignézi a rendelkezésre álló betűtípusokat a szövegszerkesztő segítségével. Próbáljon ki többet, amíg rálel a megfelelőre, majd alkalmazza azt a mappa HTML fájljában.




## Szótár

**ClipArt** Szerzői joggal nem védett képek, pl. az alábbi képen látható oroszlán, amely megtalálható a Microsoft Office-ban. Bármely, képek megjelenítésére alkalmas programban lehet ClipArt-okat használni.



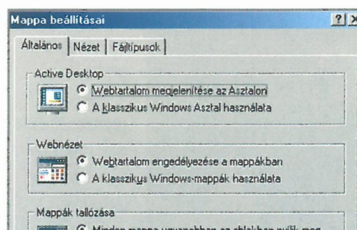
**Grafikus formátum** A különböző alkalmazások sokféle grafikus fájlt használnak. Ezek közül a három legelterjedtebb a '.bmp', '.gif' és '.jpg' kiterjesztésű.

**Mozaik** Minden grafikus képet mozaikszerűen sokszorosítani lehet. A folyamat során ugyanaz a kép kerül egymás mellé, amíg betölti a rendelkezésre álló teret. Egyes képeknek olyan a tervezése, hogy mozaikszerűen elrendezve folytonos mintázatot alkosson.

## Hibakereső

**A mappák nem jelenítenek meg grafikus elemeket.**

Ha az Asztalt és a mappákat nem lehet weboldalként megjeleníteni, akkor lehet, hogy az ehhez szükséges opció nincs aktiválva. Válassza a **Mappa beállításai** opciót az **Eszközök** menüből. Kattintson az **Általános** fülre, helyezzen pontot a 'Webtartalom megjelenítése az Asztalon' opció, valamint a 'Webnézet' dobozban a ' Webtartalom engedélyezése a mappákban' opció mellé.





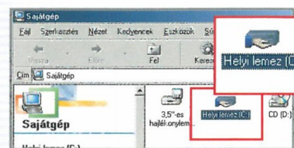

H-P-73-10-20-021

# Egyszerű testreszabás

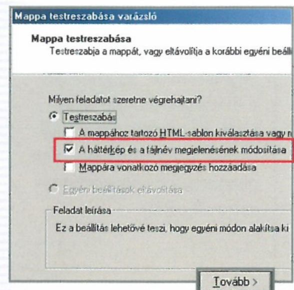
**A mappák testreszabásához nem kell föltétlenül HTML-t használni. Változtatni lehet a mappa kinézetén a szöveg színének kicserélésével, és egy új háttérkép hozzáadásával is.**

**1** Nyissa meg a megváltoztatni kívánt mappát az Asztalon a **Sajátgép** ikonra kattintva. Kattintson duplán a merevlemezre, majd keresse meg a kívánt mappát.





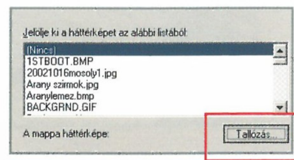
**2** Válassza a **Nézet** menü **Mappa testreszabása** sorát, kattintson a **Tovább** gombra. Jelölje meg 'A háttérkép és a fájlnév megjelenésének módosítása' sort, majd ismét válassza a **Tovább** gombot.



**3** A következő ablakban a háttér kinézetét változtathatja meg. Kattintson a **Szöveg** gombra a 'Fájlnév megjelenítése' dobozban, majd válasszon színt a megjelenő palettáról. Ha sajátosabb árnyalatot szeretne, kattintson az **Egyéni színek definiálása** gombra. Kattintson az **OK**-ra.



**4** A háttér színének megváltoztatásához válassza a **Háttér** gombot a 'Fájlnév megjelenítése' dobozban. A **Tallózás** gombra kattintva a merevlemezen található BMP, GIF, vagy JPG képek közül is választhat hátteret.



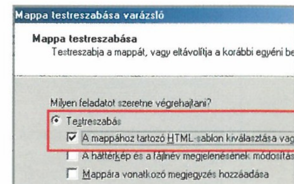


**5** Kattintson a **Tovább**, majd a **Befejezés** gombra. A mappa testreszabásának eredményei azonban láthatók.

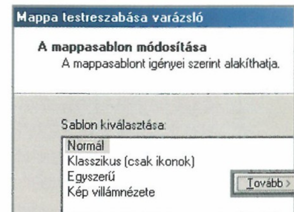
# Változtatások a HTML-lel

**Egy mappasablon megváltoztatásához egy HTML oldalon kell módosítani. Ehhez felhasználható a gépben tárolt bármely kép.**

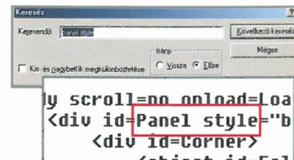
**1** A módosítani kívánt mappa **Nézet** menüjéből válassza a **Mappa testreszabása** sort. Miután a varázsló megjelent, kattintson a **Tovább** gombra. Jelölje ki 'A mappához tartozó HTML-sablon kiválasztása vagy módosítása' sort. Kattintson a **Tovább** gombra.



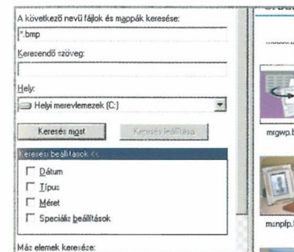
**2** A baloldali listából válassza a 'Normál' sablont, és jelölje be a 'Módosítani szeretném ezt a sablont' opciót. Kattintson a **Tovább**ra.



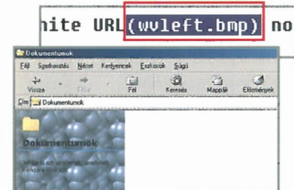
**3** Amikor a HTML fájl megjelenik, válassza a Keresés menü **Keresés** pontját. Gépelje be a 'panel style' kifejezést, majd kattintson a **Következő** keresése gombra. A keresés eredményeként megjelenik az alábbi szöveg.



**4** Ha saját képet kíván használni, akkor keresse meg a megfelelő képet a gépben a **Start, Keresés, Fájlok és Mappák** menük segítségével, 'A következő nevű fájlok és mappák keresése' sorba '.bmp'-t írjon. A keresés végeztével kattintson egy olyan képre, amelyről úgy véli, nem fogja a mappa szövegét olvashatatlanná tenni, és jegyezze meg annak nevét és elérési útvonalát.



**5** Visszatérve a HTML fájlba, a 'panel style' kifejezéssel egy sorban a '(wvleft.bmp)' fájlnév található. Jelölje ki ezt a szöveget, és helyére írja a kiválasztott kép nevét és helyét, azaz példánkban a '(C:\Dokumentumok\Képek\A1.bmp)' karaktersort. Kattintson a jobb felső sarokban az X ikonra, majd a változtatások elmentéséhez az **Igen** gombra. Kattintson a varázslóban a **Befejezés**re. A változtatások láthatók a mappában.



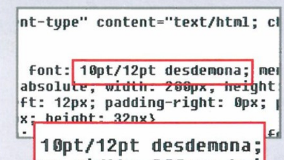
## Fókuszban

## További HTML-es testreszabás

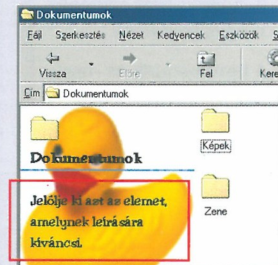
**A HTML fájl szerkesztésével a mappa szélén található szöveg betűtípusa is megváltoztatható.**

**1** Válassza a mappa **Nézet** menüjében a **Mappa testreszabása** opciót. Kattintson a **Tovább**ra. Jelölje ki 'A mappához tartozó HTML-sablon kiválasztása vagy módosítása' sort, majd kattintson a **Tovább** gombra és ismét a **Tovább** gombra.

**2** A HTML fájl tetején található sorban a 'body' szó szerepel. A szó melletti szöveg határozza meg a mappa szélének betűtípusát. Hagyjon egy szóközt a 'font': szó mellett, majd írja be a betű méretét meg egy pontosvesszőt, pl. így '10pt/12pt desdemona'.



**3** Kattintson a jobb felső sarokban az **X** ikonra, majd a változtatások elmentéséhez az **Igen** gombra. Válassza a **Befejezés** gombot. Rögtön látható, mekkora különbséget jelent már ez az egyszerű változtatás is.



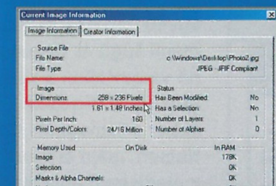
## Ötlet

Ne változtassa meg a Vezérlőpult vagy a C:\WINDOWS kinézetét.

## Kisokos

## Tiszta kép

**Bármely kép beállítható a mappa háttérképeként. Egyes képek azonban zavaróak lehetnek vagy nem férhetnek a rendelkezésre álló felületre. Nem tanácsos 400 x 300 pixel méretű képeknél nagyobbakat használni; kisebb kép esetén, pedig érdemes olyan képet választani, amely jól érvényesül mozaikszerű elrendezésben.**

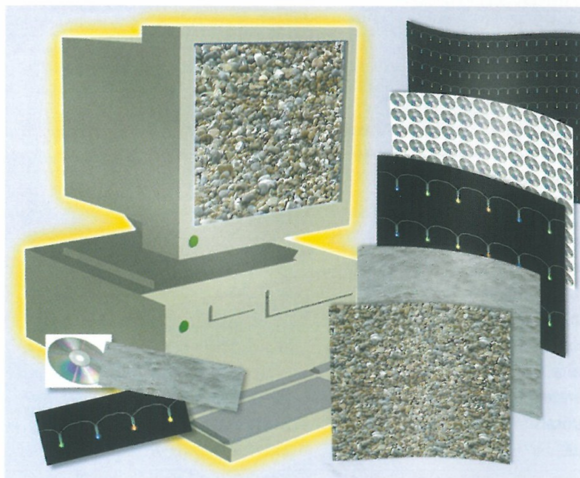


# Átrendezzük az Asztalt

## Változatok egy képernyőre

## Tartalom

- Személyre szabott hátterek
- Saját rajzok átültetése a gépre
- Képek méretezése a Microsoft Paint programban
- Képernyőhátterek



A Windows számos előnyének egyike a képernyő testre szabásának lehetősége. Megválaszthatja a menük színét, saját figyelmeztető hangokat állíthat be, sőt, az ikonok nagy részét is kicserélheti. A Windowsban ezenkívül alternatív színes asztalképeket is találhat. Ha gyakorlatot szerzett, saját maga készítette képekkel is kiegészítheti a választékot.

### A kreativitás előny

Szinte bármely kép alkalmas arra, hogy az Asztal hátteréül szolgáljon. A családjáról készült fotókat, vakációs képeket, kedvenc sztárja fényképeit is felhasználhatja. A grafikai programokkal digitális műremeket készíthet, és akár ezt is az Asztal hátterébe állíthatja. Ezen a kártyán a Windows Asztal hátterének módosításához talál segítséget, illetve a képernyő ízlése szerinti kialakításához olvashat néhány tanácsot.

## Tudta-e?



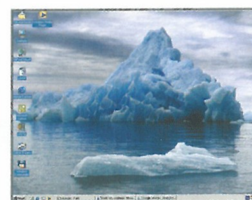
**Asztalra másolható háttérképnek akár kedvenc színészének, popsztárjának, sportolójának a fényképét is teheti. Ha kedvenc időtöltése a fotózás, máris előnyben van. Ha pedig még digitális fényképezőgéppel is rendelkezik, bármikor cserélheti képeit mindig az aktualitás szerint. Napjainkban ezeknek a fényképezőgépeknek az ára egyre csökken, egyre jobb minőségű gépeket lehet vásárolni megfizethető áron. Nagy előnyük, hogy a képeket a fényképezőgépről közvetlenül a PC-be másolhatja.**



## Kérdés-felelet

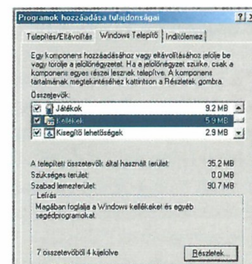
**K A beszkennelt fotó darabos lesz, ha kinagyítom. Hogyan tehetem élessé?**

F Lehet, hogy túl kevés DPI-n (pont inchenként) szkennelte a képet, vagy az eredeti fotó túl kicsi. Próbálja 72 DPI-n újra szkennelni, vagy szkenneléskor legyen tekintettel az eredeti kép és a Windows Asztal közötti méretkülönbségre.



**K A Képalkotás miért nem jelenik meg a Kellékek mappában?**

F Mivel a program a Windows Me telepítésekor választható extra opció, lehet, hogy az eredeti beállításban nem másolták a gépre. Telepítéséhez a **Start Beállítások** alatt nyissa meg a **Vezérlőpult**ot. Kattintson kétszer a **Programok hozzáadása/-eltávolítása** ikonra. Kattintson a **Windows telepítő** fülre, jelölje ki a **Kellékek** opciót és kattintson a **Részletek** sorra. Tegyen pipát a 'képalkotás' mellé, és helyezze a Windows Me CD-t a CD meghajtóba.



Programok hozzáadása tulajdonságai

Telepítés/Eltávolítás | Windows Telepítő | Indítólemez

Egy komponens hozzáadásához vagy eltávolításához jelölje be vagy törölje a jelölőnégyzetet. Ha a jelölőnégyzet szürke, csak a komponens egyes részei lesznek telepítve. A komponens tartalmának megtekintéséhez kattintson a Részletek gombra.

Összetevők:

| | |
|---|---|
| Játékok | 9.2 MB |
| Kellékek | 5.9 MB |
| Kisegítő lehetőségek | 2.9 MB |

| | |
|---|---|
| A telepített összetevők által használt terület: | 35.2 MB |
| Szükséges terület: | 0.0 MB |
| Szabad lemezterület: | 90.7 MB |

Leírás

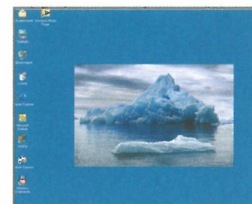
Magában foglalja a Windows kellékeket és egyéb segédprogramokat.

7 összetevőből 4 kijelölve

Részletek...

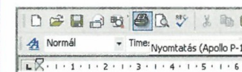
**K A háttérnek használt kép részletei ütköznek az ikonokkal. Mit tehetek?**

F Módosítsa a képet úgy, hogy elférjen a képernyő közepén, amikor a **Középre igazít** opciót használja. Így az alapbeállítású Windows háttér keretezi majd a képet. Az ikonokat az asztal szélére helyezheti a középre igazított kép köré.



## Szótár

**Ikon** Az asztalon található programot, fájlt, mappát vagy kapcsolót képviselő apró kép. Az ikon szót az Eszköztár képpel ellátott nyomógombjaira is használják, ilyenek a Mentés, a Nyomtatás. Az ikonokat eleve könnyen felismerhetőre tervezik.




**Szkenner** Segítségével dokumentumot vagy képet digitalizálva a gépbe lehet táplálni. A különböző grafikai formátummá alakított képet dokumentumokba építheti, de az Asztal hátterének is megteheti.

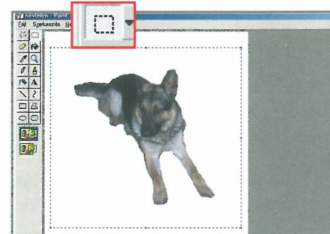
**Asztal** A Windows elindítása után megjelenő asztal elnevezés arra utal, hogy egy íróasztalhoz hasonlóan el lehet rendezni rajta a különféle dokumentumokat, mappákat.



## Hibakereső

**A kép eltorzul, ha az Asztal teljes szélességében kinyújtja.**

Széles helyett valószínűleg keskeny képet választott. Ha ezt a képernyő teljes szélességében kinyújtja, a Windows eltorzítja. Nyissa meg a képet a Microsoft Paint programban, és jelölje meg a **Kiválaszt** eszközt. Az egérrel kattintson, és jelöljön ki egy téglalap alakú részt a képen (később módosíthatja a méreteit), majd kattintson a **Kép** és **Kiválasztott méret** sorokra. Mentse el az új képet az Asztalon.





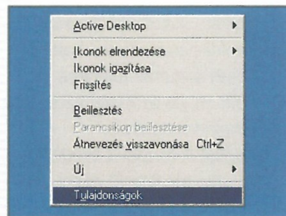
H-P-73-10-20-008

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

# Válassza ki az Asztal hátterét

**A Windows Asztalt a Képernyő tulajdonságai dialógusdoboz segítségével változtathatja meg. A Háttér fül alatt válassza ki a megfelelő képet, tekintse meg, majd alkalmazza az Asztalon.**

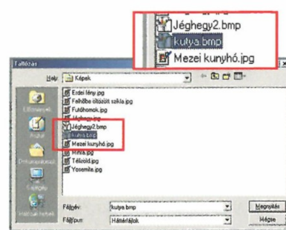
**1** A **Tulajdonságok** sort két módon lehet elérni. A **Start** menüben nyissa meg a **Beállítások**at, ott a **Vezérlőpult**ot, majd kattintson a **Képernyő** ikonra. Más mód: az egér jobb gombjával az Asztal bármely üres területére kattintva kiválaszthatja a **Tulajdonságok** sort.




**2** A **Képernyő tulajdonságai** dialógusdobozban a Háttér fülre kattintva megtalálja a létező hátterek listáját. Ugyanakkor a meghajtón is tallózhat további képek, grafikák után. A Windows Me felhasználónak a .bmp, .jpg, .gif kiterjesztésű fájlok is rendelkezésére állnak a háttér kitapétázásához. Egyúttal weboldalak vagy más HTML dokumentumok képeit is alkalmazhatja.



**3** Kattintson a **Tallózás** gombra meghajtón, ha személyes képeket keresne. A tapétaként használható fájltípusok képfájlokként jelennek meg a Fájltípus dobozban. Az inkompatibilis fájlok ilyenkor meg sem jelennek. Válassza ki a kívánt képet, majd kattintson a **Megnyitás** gombra.




**4** A fenti módon kiválasztott képet megtekintheti a megjelenő kis monitor ablakban, így ellenőrizheti, hogy fest majd a képernyőn.

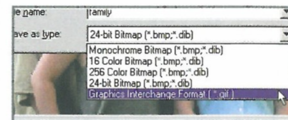


**5** Ha eldöntötte már, milyen képet használ az Asztalon, kattintson az **Alkalmaz** gombra, majd a **Képernyő tulajdonságai** ablak alján található **OK** gombra.

# A megfelelő formátum és méret

**Vannak tapétázásra nem alkalmas képek. Formátumuk, méretük e célra nem megfelelő. A Microsoft Paint programmal azonban módosíthatja, az Asztalra alkalmassá teheti ezeket a képeket.**

**1** A szkennerek, art programok zöme megengedi, hogy a felhasználó kiválassza az elmentett fájl formátumát. Mégis vannak esetek, amikor a háttérként használandó fájl formátumát konvertálni kell.



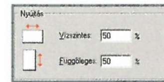
**2** A Microsoft Paint programmal újra mentheti a fájlokat BMP és GIF formátumban. A Windows alkalmazása szintén megengedi ezt, sőt a Painthez képest jóval több formátumot felismer. A Képalkotás program megnyitása: a **Start Programok Kellékek** menüben kattintson a **Képalkotás** sorra.

**3** Ha a kép túl nagy, túl soká tart a megnyitás, ha túl kicsi, kinyújtáskor veszít a minőségéből. Legjobb, ha a képet előbb Microsoft Paintben nyitja meg. A kép mérete ugyanaz, mint ami az Asztalon lenne.



**Ez a kép túl nagy ahhoz, hogy az Asztalra tegye.**

**4** Ha a kép túl nagy vagy túl kicsi, használja az újraméretező eszközt. Kattintson a **Kép**re, majd válassza ki a **Nyújtás** sort. A százalékdobozokban lévő számok módosításával a kép mérete is arányosan módosul.



**5** A **Fájl** menüben kattintson a **Mentés** sorra. A Paint egyenesen az Asztalra is helyezheti a képet. A Fájl menüben kattintson az **Asztalra (középre) helyez** sorra.

## Kisokos

### Egyszerűsítés

**A zavaró háttérrészletek, eltávolítására használja a Microsoft Paint Radír eszközét.**



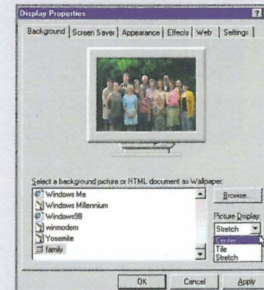
**Rajzolja körül a megtartani kívánt részleteket, a maradékot törölje ki. A homályos részeken nagyítson a nagyító eszközzel. Ne feledje az eredeti másolatát elmenteni, lehet, hogy a törlés rosszul sikerül. A kitörölt részletek helyét töltse ki a képhez, az ikonokhoz illő színnel.**

## Fókuszban

### Helyezzen képet az Asztalra

**Ha kiválasztotta az Asztalra illő képet, el kell határoznia, milyen formában szeretné ott megjeleníteni. Kinyújthatja, feloszthatja, vagy egyszerűen középre helyezheti a képet.**

- A **Képernyő tulajdonságai** ablakban kattintson a Megjelenítés alatti nyílra.



A Megjelenítés alatt kiválaszthatja a **Kép megjelenítése** módozatot. Ez lehet **Középen**, **Mozaik** vagy **Nyújtás**.




- A **Középen** az Asztal középére helyezi a képet, körülötte üres keret marad.



- A **Mozaik** opció vízszintesen és függőlegesen ismétli a képet annyiszor, ahányszor ez az Asztal megtöltéséhez szükséges. Használja ezt az Opciót az Extra Fájlok asztal mintázatokhoz is.



- A **Nyújtás** opció a képernyő méretére igazítja a képet. Ha a kép arányai nagyon különböznek a képernyő arányaitól, ez az eljárás torz képet eredményez.



## Ötlet

Másolja át saját BMP (bitmap) képeit a Windows könyvtárba, hogy háttérnek használhassa őket.



Mit tud a számítógépem?

# Zeneszerzés PC-vel

Hang-stúdió

## Tartalom

- Zeneszerkesztő program
- Másolat készítése
- Szerkesztési lehetőségek
- Saját kompozíció netre töltése

Gondolta volna, hogy számítógépét zeneszerzésre is használhatja? Számtalan zeneszerkesztő szoftver létezik, amelyek használata egyszerű – gépüket lelkes amatőrök is használhatják zeneszerzésre. Vannak olyan zenei programok, amelyek segítségével előre rögzített hangokat keverhet. Mások a hangkártyán található MIDI hangszerek által kreált zenedarabok megalkotását is lehetővé teszik.

Töltsön be tetszés szerint, például dobhangot, majd annak újrahallgatása közben basszusgitár dallamvonalat, zongorajátékot, stb. sorolhat az eredeti hangzás mellé. Ezt az eljárást többsávos technikának nevezik.

### Zeneszerzés stúdióban

A célnak szinte bármely számítógép megfelel – induláshoz mindössze hangkártyára és hangszórókra lesz szüksége. Miután belekóstolt a zeneszerzés mesterségébe, számítógépét akár többsávos stúdió szintjére fejlesztheti.

## Tudta-e?

**A mai számítógépek teljesítményüknél fogva már teljes felszerelésű zenerögzítő hangstúdiót is képesek helyettesíteni. Míg az elektronikus hangszerek áramkörök segítségével generálják a hangokat, a számítógépstúdió a gép hangkártyája, memóriája és processzora segítségével utánozza az áramkörök működését. A Propellerhead által kiadott 'Reason' szoftverhez szintetizátorprogram is járul. Ezzel elektronikus hangot generálhat. A hangfekvés változtatásával, visszhang vagy utórezgés alkalmazásával különleges hatást érhet el.**



## Kérdés-felelet

**K Hogyan rögzíthetem hangomat a gépen?**

F A sorozatszerkesztők nagy része lehetővé teszi a hangok (vagy elektronikus kimenettel rendelkező hangszerek) mikrofonnal történő felvételét. A rögzített hang a szerzeményében MIDI hangsávként jelenik meg. Csatlakoztassa mikrofonját a hangkártya csatlakozójához. A számítógépes mikrofonok azonban rendszerint túl gyenge minőségűek az ilyen típusú vállalkozáshoz.

**K Rögzíthetek-e a szoftver segítségével bonyolult billentyűs zenedarabot?**

F Sorozatszerkesztője segítségével módosíthatja a tempót. Addig lassíthatja a zene ütemét, amíg kényelmes lassúsággal lejátssza és rögzíti a komplikált részt. Ha a rögzítés után eredeti sebességre állítja vissza a zene ütemét, a bevitt részlet a helyes tempóban hangzik el.

**K Miért hangzanak egyes MIDI darabok sokkal jobban a többinél?**

F Sokkal jobb minőségű hangzást nyer, ha hangkártyáját teljes kapacitáson használja. Ezek nagy része 16 sávban képes dolgozni, de a kezdő MIDI felhasználók csak négy-öt sávot használnak ki. Igyekezzen a fel nem használt sávokat is betölteni, például készítsen a rögzített változatról másolatot, majd ezt alkalmazza más, kiegészítő hangszereken játszott, azonos hangsorok fekvésben. Ezzel a réteges technikával teljesebb, kellemesebb hangzást ér el. Készítsen a hangsorról másolatot, és az eredeti sorhoz képest négy ütemmel tolja el a dallamot.

**Különböző hangszereken játszott, azonos hangsorok**

## Szótár

**MIDI** Musical Instrument Digital Interface (Digitális Hangszeradapter). Elektronikus hangszerek közötti kapcsolatlétesítés, illetve digitális hanginformáció áramoltatás. Ezzel számítógépe rögzíteni tudja a MIDI billentyűzeten játszott hangsort.

**Szintetizátor** Elektromos áramkörökkel hangokat generáló eszköz. A digitális technológiában történt fejlődésnek köszönhetően a szintetizátor manapság a hangkártyába beépíthető néhány mikrochip méretére zsugorodott.

**Sorozatszerkesztő** Más néven szekvenszernek is hívják. Elektronikus zenék vagy MIDI anyagok felvételére, lejátszására és szerkesztésére alkalmas számítógépes program.

## Hibakereső

**Számítógépén elég gyatrán szólal meg a zongora vagy egyéb hangszer.** Lehet, hogy hangkártyája kissé régi kiadású már. A hagyományosabb hangkártyák másfajta FM (frekvencia moduláció) által működő szintetizátor-rendszert használnak. Az ilyen típusú kártyával kitűnő elektronikus berregést, zúgást, sípolást generálhatunk, de valódi hangszer hangját csak kis sikerrel csalhatjuk elő velük. A valószerűbb hangzás érdekében célszerű hangkártyánkat hullámsík szintetizátor chippel ellátni.

**A Creative által kiadott kiváló minőségű Blaster Audigy Platinum hangkártya**



H-P-73-10-20-004/B

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

# A program kiválasztása

**A számítógépre telepíthető zeneszerkesztő programok többféle változata közül választhat. Egyesek kezdő szinten is kiválóan kezelhetőek, mások a billentyűk ördögei számára készülnek.**

■ A zene terén teljesen kezdők számára azok a programok a legingkább megfelelőek, amelyek előre rögzített rövid dallamrészletek kombinációjával állítják elő az elképzelt zenedarabot. Az eJay programcsalád (a www.ejay.com címről töltheti le) egy másodperces, illetve valamivel hosszabb dallamklippek

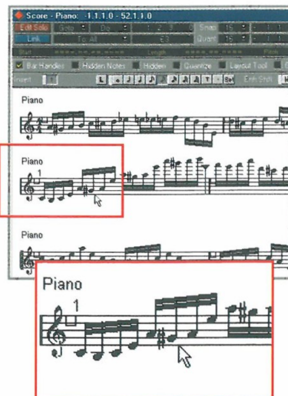



ezreit tartalmazza. Az egérrel a központi táblázat megfelelő helyeire húzhatja a kiválasztott részleteket. A zenerészletek üteme hasonló, hangfekvése azonos, így gond nélkül készül a szerzemény. Mindemellett, ha igénye van rá, a program segítségével saját szerzeményű részleteket is rögzíthet.

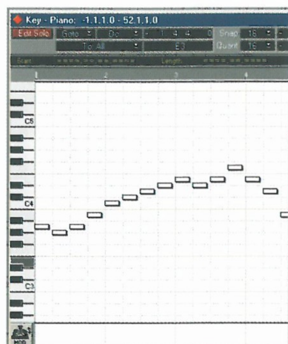



A klippek beillesztése az eJay program segítségével

■ A kalandos kedvűek sorozatszerkesztővel is próbálkozhatnak. A sorozatszerkesztővel szinte a semmiből is többsávos felvétel készíthető. Ha ért a kottaolvasáshoz, az egér segítségével kiegészítheti a dallamvonal hangjegyeit.




Ha a zongorázáshoz is konyít, a képernyőn megjelenő billentyűzet melletti rácsozaton kell a megfelelő hangjegyekre kattintani. Mindezek mellett MIDI billentyűzet csatolásával rögzíteni lehet a billentyűzeten lejátszott dallamot.



# Saját felvételének népszerűsítése

**Miután a zenemű elkészült, semmi akadálya, hogy az arról készített másolatokat barátai körében szétosztogassa, vagy ha ennél többre vágyik, szerzeményét az Interneten népszerűsítse.**




■ Ha számítógépében CD-író is található, a felvételt audio CD formájában is lemezre írhatja. A CD égető például olyan speciális eszköz, melynek segítségével nemcsak CD-ROM olvasása, hanem különleges CD-R és CD-



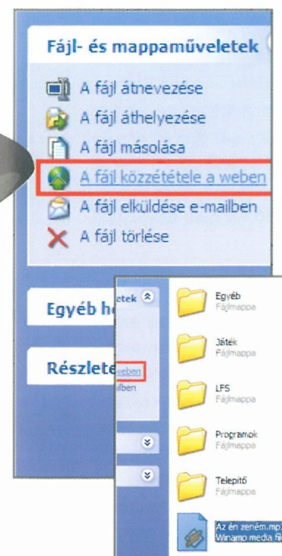
RW lemezek írása is lehetséges. A folyamatot égetésnek nevezik, mivel a CD-író apró lézersugarak segítségével a CD-lemez felületére „égeti" a zenedarabbal kapcsolatos adatokat. Az így elkészített CD-felvétel bármely modern otthoni vagy autóban található CD- lejátszó vagy bármely számítógépen található CD-ROM olvasó segítségével meghallgatható.



Iomega Predator USB CD-író



■ Az Internet segítségével rövid időn belül széles körben népszerűsítheti szerzeményeit. Először az elkészült zenedarabot alakítsa át MP3 fájl formátumba. Ehhez MP3 kódolóra van szükség, ilyen a LAME (a lame.sourceforge.net címről letölthető). Miután dallamát MP3 formátumúvá alakította, feltöltheti az Internetre. Saját weboldalára is teheti, de bizonyos webhelyeken nagyobb hallgatóságra számíthat.




## Ötlet

A teljes zene szoftver letöltése előtt kísérletképpen válassza inkább a próbaváltozatot.

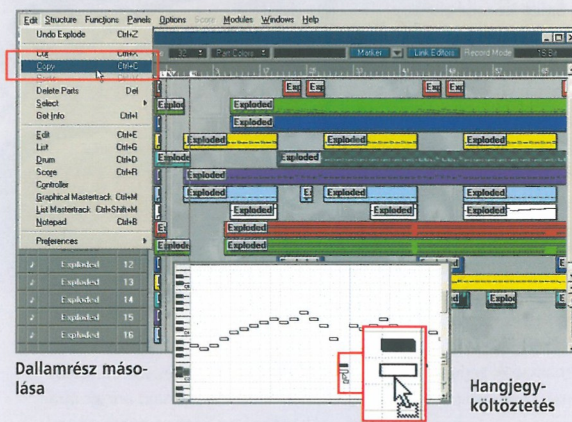


## Fókuszban

### Saját sláger szerkesztése

**A zeneszerzéssel foglalkozók számára a számítógép legnagyobb erénye a zeneszerkesztésben rejlik.**

Ha zenerögzítés közben véletlenül hibás hang kerül a dallamvonalba, az egér egy kattintásával kijavíthatja az illető hangot anélkül, hogy a teljes részletet mégegyszer rögzíteni kellene. Számos programban, ha más hangfekvésben kell a dallamot eljátszani, egyszerűen meg kell adni a sorozatszerkesztőnek: hány hanggal szeretné eltolni a szóban forgó dallamrészt. A dallamot a hangjegyek képernyőn való mozgatásával is módosíthatja. Szerzeményéhez könnyen és gyorsan új kíséretet társíthat, ha egyszerűen lemásolja az eredetit és a kívánt helyre beilleszti.




Dallamrész másolása

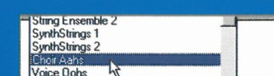


Hangjegyköltöztetés

## Kisokos

### Teljes változás

**A MIDI szerkesztővel való zeneszerzés bizonyos szempontból előnyösebb, mint az Ejay típusú programokkal. A MIDI megengedi, hogy bármely hangsáv hangszerének megváltoztatásával teljesen módosítsa valamely dallam hangzását. Az orgonán lejátszott részt például egyetlen kattintással kórushangra módosíthatja. Ennek az oka az, hogy a MIDI hangsor tulajdonképpen számítógépes zenei kottasorként működik. A dallamsor lejátszásakor a felhasználó dönti el: melyik részlet milyen hangszer hangján szólaljon meg.**



# Dupla képernyővel

**Kettős látás**

## Tartalom

- Második grafikai kártya telepítése
- Második képernyő csatlakoztatása
- Két képernyő használata
- A Windows beállítások módosítása



Ha a gépre telepített programok, grafikus szoftverek és eszközök annyi helyet foglalnak, hogy egy képernyő kevés a hatékony munkához, akkor helyet tud nyerni, ha nagyobb képernyőre vált. Van azonban az áttekinthetőségnek egy másik útja is – a Windows Me vagy a Windows 98 egyszerre két képernyőt is működtetni tud, ha még egy grafikus kártyát, illetve még egy képernyőt csatol a rendszerhez.

### Csatlakoztasson második képernyőt

Ezen a kártyán arról olvashat, hogyan fejlessze gépét két képernyő használatához, és magyarázatot talál a szükséges terminológiáról. A kártya segít a kezdeti gondok leküzdésében, a képernyő elhelyezésében. Egyben eligazít az egér kezelését illetően is.

## Tudta-e?

**A második képernyő beszerzése előtt gondoljon arra, hogy elhelyezéséhez nagyobb asztalra lesz szüksége. Gondosan tervezze meg, hogyan helyezi el a második monitort. Tegye a képernyőket szorosan egymás mellé. Állítsa őket olyan szögbe, hogy ne tükrözzék az ablakot, és a fényforrás ne világítsa meg őket, mert akkor nem jól látja a képernyőt.**

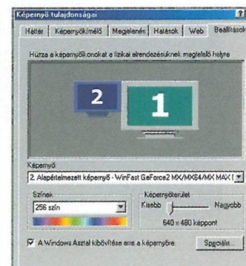




## Kérdés-felelet

**K Miért nem közlekedik az egeret jelző nyíl a két képernyő között?**

**F** Próbálja azt a monitor ellenkező oldalára mozdítani. Ha a nyíl megjelenik a másik képernyő túloldalán, a Windows úgy fogja fel, mintha a képernyők fordítva volnának felállítva. Ne mozdítsa a képernyőket, gondja megoldható a Windowsban. A **Start** menüjében kattintson a **Beállítások**ra, majd a **Vezérlőpult** sorra. Kattintson kétszer a **Képernyő** ikonra, majd válassza ki a **Beállítások** fület, és a képen húzza át a 2. monitort az 1. monitor túloldalára.

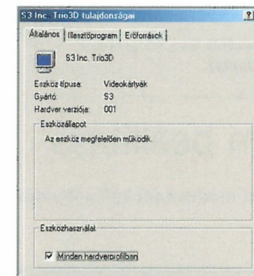



**K Lelassul a gépem, ha két képernyőt használok?**

**F** Attól függ, mire használja őket. A gépek általában gond nélkül működtetik a szövegszerkesztőt és a nyújtólapot egyszerre. Mivel a Windows kétszer annyi adathoz készít fület, a képernyő képváltása (az a sebesség, amellyel módosításkor az új kép, új adat a monitoron megjelenik) lassulhat.

**K A gépem grafikus kártyája inkompatibilis a Windows Me programmal. Mi a teendő?**

**F** A kártyát feltehetően ki kell cserélni, másként a második monitor nem fog működni. Ha egyszerre két új kártyát és egy monitort vásárol, a régit esetleg eladhatja a forgalmazónak. Érdeklődjön a szakboltban arról, hogy a közeljövőben nem bocsátanak-e ki új meghajtó változatot. Bővítéskor csak egymással kompatibilis eszközöket vásároljon.



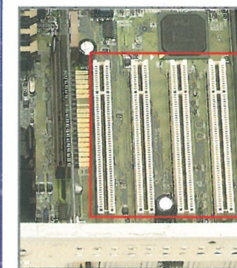

## Szótár

**AGP** Accelerated Graphics Port. Különleges expanziós csatlakozó gyors grafikai kártyákhoz. Az új típusú számítógépeken rendszerint van ilyen csatlakozó.

**Megjelenítés adapter** Grafikus kártya műszaki megnevezése.

**Meghajtó** Szoftver, amely által a Windows a géphez kapcsolódó eszközöket, például a grafikai kártyát irányítja.

**Expanziós csatlakozó** Az alaplapon található csatlakozó, amibe kártyákat csatlakoztathat, modemet vagy grafikai kártyát, így bővítheti a számítógépet.

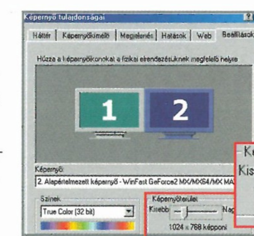


**PCI** Peripheral Component Interconnect. A számítógép rendszerelemében található expanziós csatlakozó. A számítógépeken ebből általában 3-4 darab van.

## Hibakereső

**A második monitoron helytelen a kép.**

Miután a második monitort feltelepítette, az eredeti képernyőhöz hasonlóan beállíthatja. A **Start** menüben a **Beállítások** alatt kattintson a **Vezérlőpult** sorra. Kattintson kétszer a **Képernyő tulajdonságai** ikonra, válassza a **Beállítások** fület. Kattintson a 2. számú képernyőre. A beállítás módosítására használja a 'Színek' listadoboz, illetve a 'Képernyőterület' csúszónyilakat.




**A képernyőterület csúszónyilai**

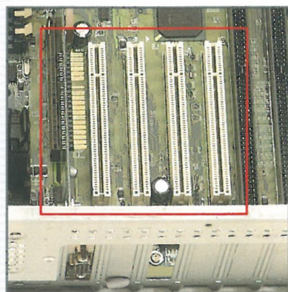


H-P-73-10-20-008

# Második grafikai kártya

**Először a kézikönyvből vagy a gyártó megkérdezésével derítse ki, hogy a gép grafikai kártyája kompatibilis-e a Windows Me több-képernyős tulajdonságával.**

**1** Mielőtt vásárolna, ellenőrizze saját gépét. Helyezze üzemen kívül, csavarja ki a tartót rögzítő csavarokat, távolítsa el a tartódoboz fedelét. Belül a hátoldalon egy sor expanziós kártyacsatlakozó található. A hosszú fehérek a PCI csatlakozók. Lehet, hogy a gépen sötétebb AGP csatlakozó is található, amiben alkalmilag grafikai kártya is van.

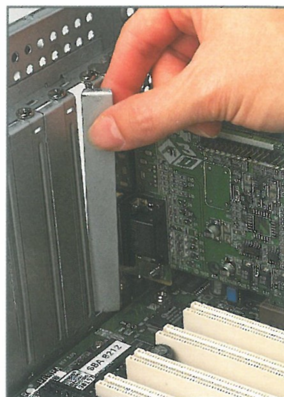


**2** Ha van AGP csatlakozó, de üres, akkor vásárolnia kell egy AGP grafikai kártyát. Ha csak a PCI csatlakozók üresek, PCI grafikai kártyát kell vásárolni. A legtöbb kártya mindkét formátumban megtalálható. Mikor a grafikai kártyát megvásárolja, szóljon az eladónak, hogy a Windows alatt működő géphez második képernyőt szeretne csatolni. A szakember tanácsot adhat a kompatibilis kártyákra nézve.




Creative Riva PCI grafikai adapter

**3** Új kártya telepítéséhez kapcsolja ki a gépet, és ha eddig nem tette meg, nyissa ki a dobozát. Csavarja ki a tartócsavarokat és távolítsa el a felhasználandó üres csatlakozó fedőlapját.



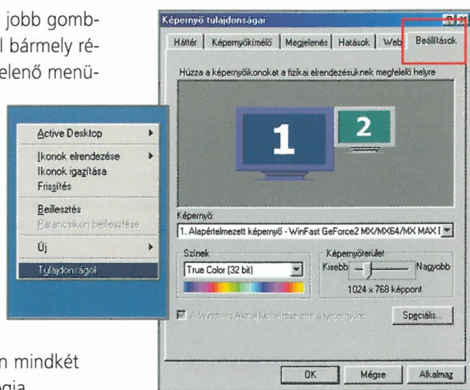
**4** Óvatosan illessze bele a grafikai kártyát a csatlakozóba, és csavarja vissza az előbb eltávolított csavart. Csukja vissza a dobozt és csatlakoztassa a monitor kábelét. Az alábbi példában PCI csatlakozót használtunk.



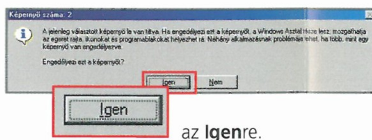
# A Windows program beállítása

**Az új képernyő üzembe helyezése előtt módosítani kell a Windows Beállításokat.**

**1** Kattintson a jobb gombbal az Asztal bármely részére, és a megjelenő menüben kattintson a **Tulajdonságok** sorra. Ezután válassza ki a **Beállítások** fület a Képernyő tulajdonságai dialógusdobozban. A megjelenő színes ábrán mindkét monitort látni fogja.




**2** Kattintson a második képernyőre, majd mikor a Windows megkérdezi, hogy szélesíteni akarja-e az Asztalt, kattintson





az **Igen**re.

**3** Kattintson az **Alkalmaz** gombra. Az Asztal a második képernyőn is megjelenik. Ha az első monitor szélén túl mozdítja az egeret, a nyíl a második képernyőn jelenik meg. A megnyitott programokat is áthúzhatja a második képernyőre.





## Ötlet

Kattintson a **Speciális** gombra, majd a **Csatoló** fülre, és állítsa be a **Frissítési rátát** 75 Hz-re vagy magasabbra.



## Fókuszban

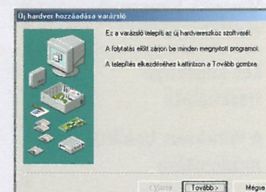
# A képernyő beállítása

**A fölösleges gondok elkerülése érdekében a második monitor csatlakoztatása előtt olvassa el kártyánkon a Tudta-e? szövegrészt.**

**1** Helyezze az új monitor videójel kábelét a második grafikai kártya csatlakozójába, majd csatlakoztassa a képernyőt a fő áramforráshoz.



**2** Kapcsolja be a második képernyőt, majd kapcsolja be a gépet. Amint a Windows elindul, felismeri az eszközt és beindítja a Telepítő programot. Kattintson a **Tovább** gombra és kövesse az eszköz meghajtó telepítési utasításait.




**3** A Windows a második grafikai kártyához kapcsolt képernyőt is felismeri. A telepítés befejeztével a Windows a következő üzenetet írja ki a második monitorra: 'Ha olvassa ezt az üzenetet, a Windows sikerrel beindította ezt a megjelenítési adaptert.'

## Kisokos

# Egérkezelés

**A két képernyő megléte nem feltételez két billentyűzetet, és két egeret sem. Az új felállás egyetlen egérrel és billentyűzettel is működőképes. Amint az egérrel valamelyik képernyő széléhez közelít, az egeret jelző nyíl megjelenik a másik képernyőn, így a két képernyőn látható programokkal a munkát egyetlen egérrel is elvégezheti.**



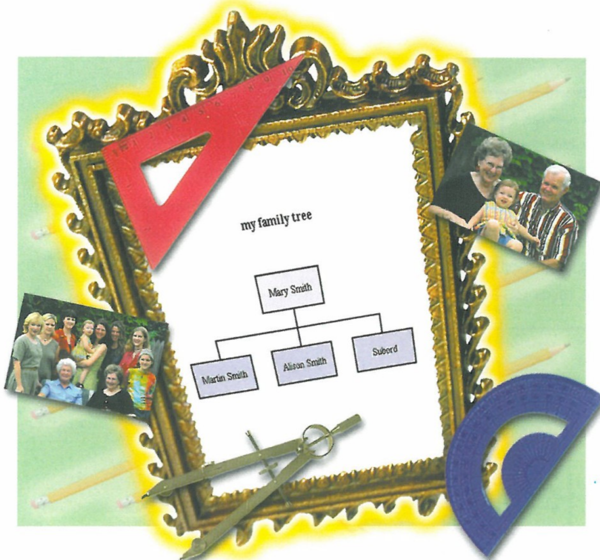
# Rajzoljunk családfát

**Festői grafikonok**

## Tartalom

- Ismerkedés a SmartDraw program sablonjaival
- Családfa rajzolása
- A rajz stílusossá tétele színekkel és képekkel

Még a kifejezetten rajzoláshoz készült szoftverek esetében is sok időt vehet igénybe egy rajz elkészítése. Gyakran előfordulhat, hogy a különböző rajzprogramok csak egyféle rajz elkészítésére alkalmasak. Nem így a SmartDraw, mellyel mindenféle rajzot készíthet otthoni és munkahelyi célokra egyaránt. Legyen az családfa, meghívó, alaprajz, folyamatábra, időbeosztás vagy akár tudományos ábra.

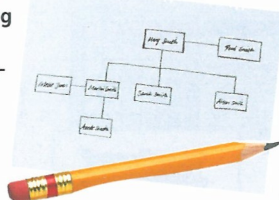



## Finom vonalak

Ez a fejezet a családfa rajzolás példáján keresztül mutatja be a SmartDraw programot, a dobozok mozgatásán és törlésén keresztül a szövegek hozzáadásáig, valamint a különböző elemek színezéséig, illetve az egész ábra stílusossá tételéig. Ezt a bemutatót követve jártasságot szerez a SmartDraw program által kínált eszközök és funkciók használatában. Így a jövőben önállóan is fogja tudni használni őket.

## Tudta-e?

**A siker kulcsa az ihletek, ötletek rögzítése. Rengeteg ötlete lehet, melyeket időközben elfelejthet, vagy legalábbis nem jutnak eszébe, amikor használni szeretné őket. Mielőtt tehát hozzákezdene a konkrét rajzoláshoz a gépen, előtte vesse papírra a rajz terveit, és mindig legyen a közelben egy olyan papír, amire további ötleteit lejegyezheti. Különösen akkor fogja ennek a módszernek jótékony hatását értékelni, ha a munkát néhány napra fel kell függesztenie, és csak később tudja folytatni.**

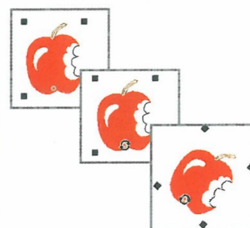




## Kérdés-felelet

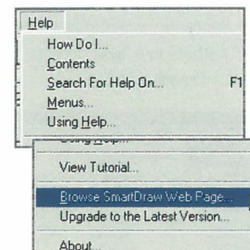
**K Van lehetőség arra, hogy a dobozokat az oldalukra fordítsam?**

**F** Igen. Amint egy alakzatra kattint, egy kis kör jelenik meg benne. Kattintson rá, és az egér bal gombját hagyja lenyomva. A kurzor egy pár körben egymásra mutató nyilacskává változik. Mikor ez megtörtént, az alakzatot bármely irányba elmozdíthatja. Ha az alakzat szöveget tartalmaz, akkor az is együtt mozog majd az alakzattal.



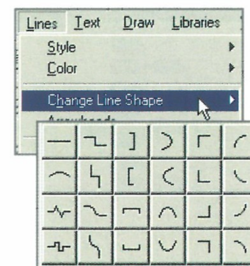
**K El lehet-e érni a SmartDraw weboldalát a programon keresztül is?**

**F** Igen. A **Help** menüben válassza ki a **Browse SmartDraw Web Page** opciót. Az Internet keresője beindul, és nyomban megkeresi az internetes oldalt. Az oldalról letölthetők a legújabb frissítések a programhoz, illetve új ClipArt képek sokaságát találhatja itt, amiket letölthet saját SmartDraw könyvtárába.




**K Meg tudom-e változtatni a vonalak formáját?**

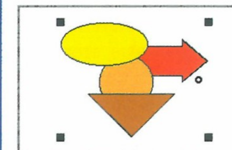
**F** Igen, feltéve, hogy az egyik Line tools eszközzel rajzolta. Kattintson arra a vonalra, amelyiken változtatni akar, majd a **Lines** menüben válassza ki a **Change Line Shape** opciót. Ezután egyenes, szögletes, hajlított vonalak sorából választhat a palettán. Elég csak a megfelelőre kattintania.




## Szótár

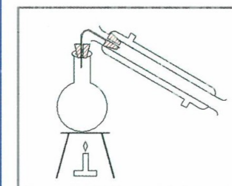
**Family tree** A családtagok rokonsági kapcsolatainak megjelenítése, akár több generáción keresztül.

**Fill color** Valamely árnyalat, amellyel a dokumentumon belüli bekeretezett vagy szegéllyel határolt területet kívánjuk színezni.



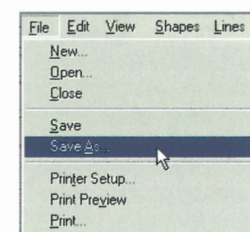
**Library** A SmartDraw programban a 'könyvtár' szó a használatra készített képek és ikonok gyűjteményét jelenti. Ezek a Libraries menün keresztül érhetők el.

**Template** Már kész fájlok, képek, melyeket saját igényeihez igazíthat. A SmartDraw nagyszámú sablont tartalmaz különböző témákban, a térképektől kezdve az összetett tudományos grafikonokig.



## Hibakereső

**Rendszeresen előfordul, hogy egy már létező dokumentum korábbi verziójához szeretne visszatérni.** Abban az esetben, ha elképzelhetőnek tartja, hogy később szüksége lesz egy rajz több verziójára is, akkor célszerű a folyamat során mindig elmenteni a különböző változatokat. Használjon verziószámokat. Kattintson a **File** menüre, majd a **Save As** pontra. Nevezze el a fájlt például 'Családfa v.1'-nek. Ehhez a változathoz bármikor visszatérhet. A rajz más variációját is elmentheti, hívja azt 'Családfa v.2'-nek. Ezáltal később bármelyik verziót újból előveheti.



# Válasszunk sablont

**A SmartDraw meglehetősen komoly szoftver. Használatával gyorsan készíthet sokféle, minden igényt kielégítő ábrákat. A munkát a sablon kiválasztásával kell kezdenie.**

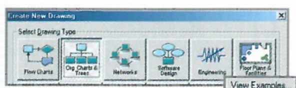
**1** Kattintson a **Start** menüben a **Programok**ra, azon belül válassza a **SmartDraw**-t, majd a **SmartDraw 6** programot.



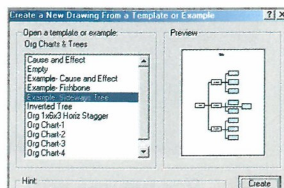

**2** A párbeszédablakban nyomja meg a **Continue** gombot, hogy kikerülje a frissítési ajánlatot.



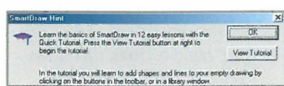

**3** A 'Create a new drawing' opció mellé tegyen pontot, majd nyomja meg az **OK** gombot.



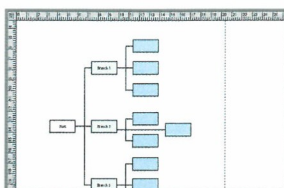

**4** Válasszon a rajztípusok közül. Kattintson a **Tree** opcióra, majd a **Create** gombra.




**5** Olvassa el a SmartDraw útmutatót, majd **OK**-val folytathatja a családfa készítését.




**6** A SmartDraw fő ablakában megjelenik a sablon. Hozzákezdhet beírni az információkat a családfába.



## Kisokos

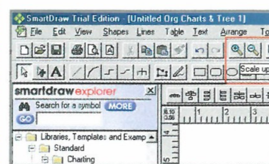
### Képgyűjtemény

**A Libraries menüben sokféle kép közül válogathat, hogy élénkké varázsolja a SmartDraw-val készülő dokumentumot. A Libraries menüben felfedezheti a lehetőségek sokaságát. A képeket témacsoportokban találhatja meg. Amint kedvére valót lát, kattintson rá duplán, majd húzzon oda egy dobozt, amelyben elhelyezheti a kiválasztott képet. Megváltoztathatja a doboz méretét és helyzetét, pontosan ugyanúgy, mint ahogyan a szöveget tartalmazó dobozét is.**

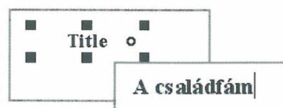
# Személyre szabott családfa

**Mielőtt feltöltené a család adataival a sablont, valószínűleg szeretne néhány változtatást csinálni a címeken, és azon az elrendezésen, ahogy az ábra a SmartDraw főablakában megjelenik.**

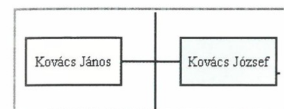
**1** Előfordulhat, hogy túl aprónak találja a betűket. Ebben az esetben könnyebbé teheti az olvasást, ha ráközelít a szövegre. Ezt az eszköztárban lévő **Scale up** gombra kattintva érheti el. Folytassa ezt addig, amíg jól láthatóvá válik a szöveg. Szükség esetén a gördítősáv segítségével az ábrát középre igazíthatja a képernyőn.



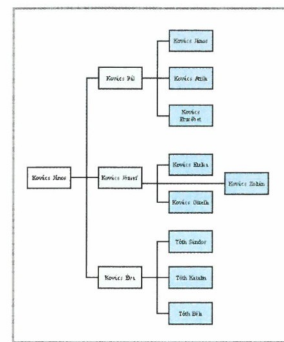

**2** A cím szövegét meg tudja változtatni, ha a 'Title' szóra kattint, majd beírja: 'A családfám'. Kattintson a dobozon kívülre.




**3** Ha belekattint a dobozokba, akkor beírhatja a kívánt nevet. Ha egy bejegyzéssel végzett, kattintson a dobozon kívülre.




**4** Ezen a módon töltse ki az összes dobozt, amíg el nem készül a teljes családfával.

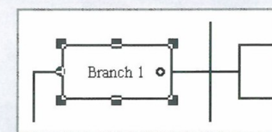


## Fókuszban

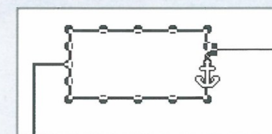
### Dobozok hozzáadása és eltávolítása

**Saját igényire tudja szabni a sablont. Eltávolíthat fölösleges dobozokat, illetve újakat is csatolhat a már meglévőkhöz, ha a család egyik ága népesebb.**

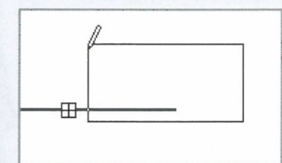
**1** Egy szükségtelen doboz eltüntetéséhez kattintson a dobozra, majd a billentyűzeten nyomja le a **Delete** billentyűt. Az összekötő vonal magától eltűnik.




**2** Új doboz csatolása esetén az **Automatic Connector line** vonal gombra kell kattintania. A megjelenő vasmacska ikon jelzi, hogy vonal lett a dobozhoz csatolva.



**3** Nyomja meg a **Draw a Rectangle** gombot. Húzza az újonnan megrajzolt négyszöget az összekötő vonalhoz, úgy, hogy érintkezzenek. Nem szükséges pontosan elhelyezni, mert amint elengedi az egér gombot, a doboz a megfelelő helyre kerül.

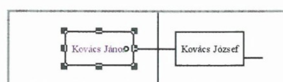


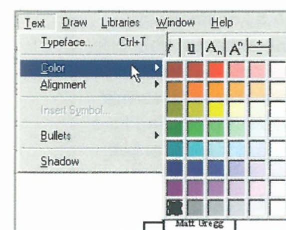
**4** Ezek után már csak a neveket kell beírnia, illetve a szöveg színét kiválasztania. Az utolsó simítás pedig a háttér és a szegélyek beállítása a SmartDraw segítségével készült családfán.

# Effektusok

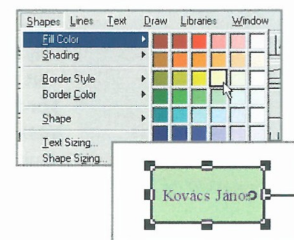
**A munkát egy kis szín használatával teljessé teheti. A szövegben és a családfán alkalmazott színkódokkal jelölheti a generációkat és a nemeket is.**

**1** A szöveg színének megváltoztatásához a dobozra, majd a szövegre kattintson. Válasszon színt. A színpalettán kattintson az árnyalatra, melyet a szövegre alkalmazna.

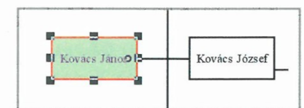



**2** A doboz színét is meghatározhatja. Ebben az esetben kattintson a dobozba, majd a **Shapes** menüből válassza ki a **Fill color** opciót. A palettából tud választani.

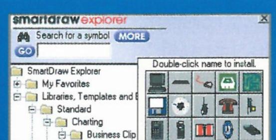



**3** A **Shapes** menüből a **Border Color** pontot választva a dobozszegély színét tudja megadni.




## Ötlet

A Fájl menüben az Import paranccsal saját grafikáit is fel tudja használni.



# Határtalan élmény

## Zenetárolás a gépen

## Tartalom


- A Freedb szolgáltatás
- Audio zeneszámok grabbelése
- A zeneszám MP3 formátumú fájllá alakítása
- Zeneszámok normalizálása





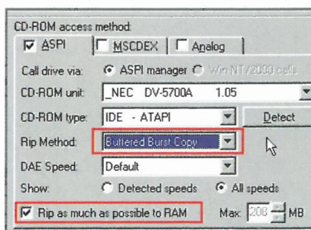
Az Audiograbberrel a CD-n tárolt zenedarabokról digitális másolatot készíthetünk számítógépünk merevlemezére. Ezeket a népszerű és a hordozható MP3 lejátszóval kompatibilis MP3 formátumban vagy a Windows WMA formátumban mentjük el. Ez utóbbi segítségével pedig merevlemezen vagy írható CD-ROM-on saját digitális zenegyűjteményt alakíthatunk ki. A szoftver számtalan eszköze révén magunk határozhatjuk meg a másolás menetét és jellemzőit. Kitörölhetjük az egyes darabok elején, illetve végén található szünetet, továbbá másolás közben meghatározhatjuk a Audiograbberben tárolandó zeneanyag címeit és tárolási módját.

### A tökéletes másolat

Az Audiograbber segítségével gyerekjáték a kívánt számokat egymás mellé sorakoztatni, szelektálni. Az adatok közvetlenül a CD-ről kerülnek a gépre, így a másolat minősége mindenkor tökéletes lesz.

## Tudta-e?

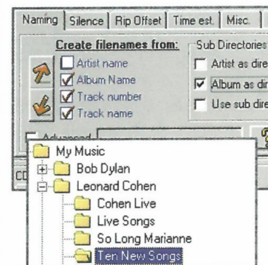
**A zene CD-ről gépre történő másolásakor ajánlatos a hardver által még teljesíthető leggyorsabb módszert választani. A Beállítások tábla CD-ROM belépési módszerének legördülő menüje minden választási lehetőséget tartalmaz. Kezdje a leggyorsabb alkalmazással, amelyet az ASPI fülre kattintva érhet el, nevezetesen a Buffered Burst Copy módszerrel. A simább grabbelés érdekében pipálja ki a 'Rip as much as possible to RAM' pontot.**




## Kérdés-felelet

**K Hogyan történik a 'grabbelt' zenefájlok elnevezése?**

**F** Kattintson a **Settings/-Beállítások** gombra. Az elmentett fájlok megnevezéséhez használja a 'Create filenames from:' opcióit. Az Audiograbber alkönyvtárak létrehozására is használható.

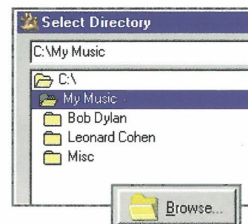



**K Lehet-e egy fájlt egyből MP3-ként grabbelni?**

**F** Lehet. Pipálja ki az eszközök között található MP3 opciót, így a grabbelt fájlokat a program a másolás után MP3 formátumba konvertálja. Ha MP3 fájlt szeretne, kattintson az **MP3** gombra és pipálja ki az 'MP3 fájl köztes wav fájlon keresztül. Wav fájlt töröl' ('MP3 file via intermediate wav file. Delete the wav file') sort. Kipipálhatja a 'Közvetlen rip majd MP3 fájl kódolás'('Direct Rip and Encode to MP3 file') opciót is, de ez a módszer nem kompatibilis a normalizálási eljárással.

**K Hogyan állíthatom át az alapbeállítású grab könyvtárat?**

**F** Az Audiograbber által használt könyvtár a 'Beállítások' ablak felső részén található. Megváltoztatásához kattintson a **Browse/Tallózás** gombra. Válassza ki a megfelelő célkönyvtárat. A kiválasztott tétel a ' fájlt tároló könyvtár' dobozban jelenik meg.




**K Lehet-e más forrásból zenét másolni?**

**F** Gépére bármely, a hangkártya bemenetéhez csatlakoztatható külső forrásból másolhat zenét. A **File** menüben kattintson a **Line in sampling/Bemeneti mintavétel**re. Az audio szinteket a **Mixer** ikon használatával állíthatja be.

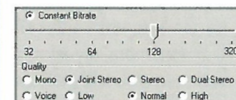
## Szótár

**Grabbing** Zeneszámok másolása audio CD-ről a számítógép hardján tárolt adatfájlokba. Más néven 'ripping'.




**Buffered burst copy** A CD-másolás leggyorsabb módszere. A CD-meghajtó folyamatosan, három másodperces csomagokban olvassa az adatokat, majd ideiglenes tárolási helyre csoportosítja azokat (buffer). Általa az adatok folyamatosan kerülnek át a hardra.

**Bitrate** A másodpercenként feldolgozott audio adatmennyiség. A magasabb bitrate jobb minőségű másolatot biztosít. A CD audio minőség átlagos értékét másodpercenként 128 Kilobytera teszik.

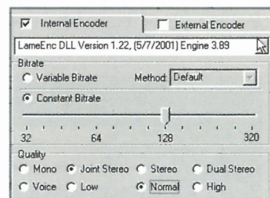



**Sűrítés** (Compression) A hangsűrítés szabályozza vagy egyenletesebbé teszi a hangerőt, így elmaradnak a hirtelen felhangosodó részek. Az adatsűrítés folyamatában pedig az adatok kevesebb helyet foglalnak el rendeződésük révén.

## Hibakereső

**Az MP3 felvételek hangzása a reméltnél rosszabb minőségű.**

A www.audiograbber.net webcímen kattintson a **Download/-Letöltés** linkre. Ezután kattintson a **LAME MP3 DLL**-re. Csomagolja ki a lame_enc.dll fájlt a saját Audiograbber mappájába. Indítsa újra az Audiograbber programot. Kattintson az 'MP3' gombra és a Belső kódoló (Internal Encoder) menüből válassza ki a **LameEnc** sort. Bizonyosodjék meg arról, hogy kiválasztotta az 'állandó Bitrate' kódolási opciót, illetve hogy a beállítás értéke legalább 128. Nagyobb értéken a minőség javul, de a fájl is nagyobb lesz.



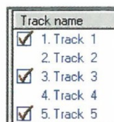

H-P-73-10-20-025



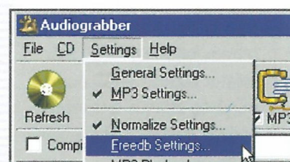

# A Freedb és az albumadatok

**Az Audiograbber legnagyszerűbb tulajdonságainak egyike, hogy képes a Freedb Web oldalra csatlakozni, illetve onnan körülbelül 400 000 népszerű CD album adatait letölteni.**

**1** A CD zeneszámai számozott tételekben jelennek meg.



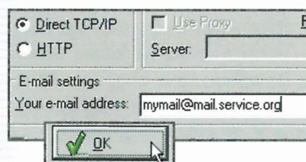

**2** A Freedb szolgáltatás hatékony használatához kattintson a **Settings/Beállítások** menü **Freedb Beállítások** sorára.




**3** Ezután kattintson a **Get List** nyomógombra, így letöltheti a Freedb szerverek teljes névsorát. Ezt nézze végig, majd válassza ki a földrajzilag legközelebb található oldalt.

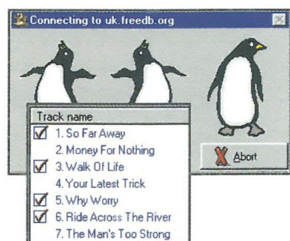



**4** Az 'E-mail beállítások' alá írja be saját e-mailcímét, majd kattintson az **OK** gombra.

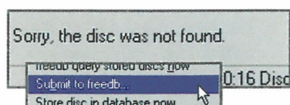



**5** A fő eszközsorban kattintson a **Freedb** gombra. Amíg a program rácsatlakozik a kiválasztott szájtra és megkeresi a másolandó CD adatait, a képernyőn táncoló pingvinek láthatók. Amikor megjelenik az előadó neve, erre kattintson rá, és letöltheti a címeket és neveket.

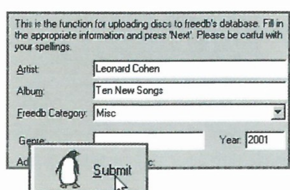



■ Ha a Freedb nem ismeri fel a másolni kívánt CD-t, akkor ez jó alkalom az adatbázis bővítésére. Használja a CD menü **Submit to Freedb/Freedb-be felvesz** sorát.




A dialógusdobozokba vezesse be az előadók és zeneszámok adatait, majd kattintson a **Submit/Küldés** gombra, így az anyag felkerül a Freedb szerverre.




# Zeneszám grabbelése

**Miután a Freedb szerverről beszerezte a szükséges adatokat (vagy beírta és elküldte őket), következhet a zeneszámok hardra való másolása, vagyis grabbelése.**

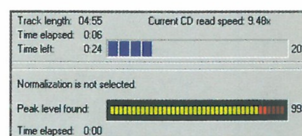
**1** A Track name ablakban pipálja ki a másolni kívánt darabok melletti négyzeteket.



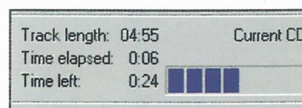

**2** Az eszköztárban kattintson a **Grab** gombra. Ekkor a kéz ikon nyitott tenyérből összeszorított öklölle változik.




**3** Ekkor kezdetét veszi a grabbelés. A folyamat haladását a képernyőn megjelenő kék téglalap mutatja.




**4** Az 'Eltelt Idő' és 'Fennmaradó idő' részek mutatják a zeneszám másolásának várható hosszát.






## Ötlet

Mono zeneszámok másolásakor az MP3 beállítások táblában minden alkalommal jelölje ki a **Mono** minőségi opciót.

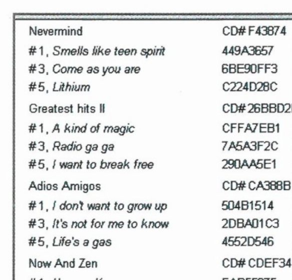
**5** Ha egynél több tételt jelölt ki másolásra, a dialógusdoboz felső részén a címsorban mindig megjelenik a pillanatnyilag másolt zeneszám címe és sorszáma.




**6** Miután megtörtént a kívánt zeneszámok grabbelése, az adatoszlopban értesítő üzenet jelenik meg. Ellenőrizheti, hogy a CD-lejátszó helyesen olvasta a zeneszámok adatait, ha figyel az összeg értékére (checksum number).




**7** Nézze meg az összeg értéket, hasonlítsa össze ugyananak a zeneszámnak egyéb lejátszók használatával nyert és bevált értékével. Az Audiograbber weboldalon megtalálhatók a helyes értékek a www.net/checksums.html címen.




**Az Audiograbber oldalon ellenőrizheti, megegyeznek-e a másolat értékei az eredeti zeneszámok értékeivel.**

## Fókuszban

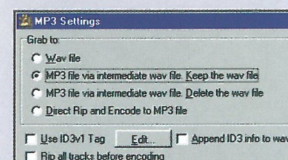
# MP3 készítése

**A WAV formátumú 3 perces audio fájl legalább 30 MB helyet használ, míg ugyanaz a fájl MP3 formátumban alig 1MB érték fölötti.**

**1** Az Audiograbber eszköztárban kattintson az **MP3** gombra.




**2** Az MP3 Beállítások dialógusdobozban pipálja ki az 'MP3 fájl köztes wav fájlon keresztül. Wav fájlt megtartja' sort.




**3** A már grabbelt fájl konvertálásához kattintson a **Browse/Tallózás** gombra. Alapbeállítás szerint a program minden grabbelt fájlt az Audiograbber program mappában tárol.

**4** A Select file(s) to Encode (Kódolandó fájlok) ablakban kattintson az átalakítani kívánt zeneszámra, majd kattintson a **Open/Megnyitás**ra.

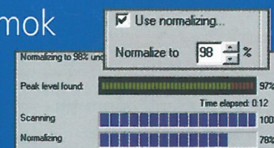
**5** Amíg az MP3 elkészül, az eltelt és hátramaradó idők az állapotjelző sorról leolvashatók.

**6** A program az elkészült MP3 fájlt automatikusan az 'Audiograbber fájlok' könyvtárába menti.

## Kisokos

# Normalizált zeneszámok

**A zenei CD-k hangereje gyakran igen különböző. Különböző forrásokból egy CD-re másolt zeneszámok esetében vigyázni kell arra, hogy a felvételek azonos hangerővel szólaljanak meg. Kattintson a Norm (Szabvány) gombra, majd pipálja ki a 'Use normalizing' sort. A zeneszámokat**



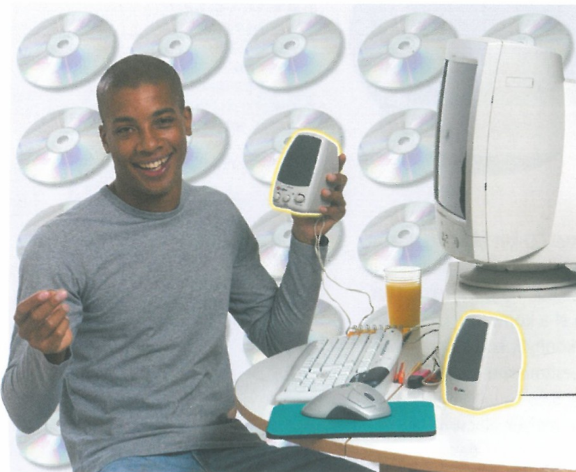

**azonos hangerejűvé lehet alakítani, illetve le lehet játszani különböző, elfogadhatóan magas és alacsony értékekkel a 'but only if the track is' opció segítségével**

# A hangszóró korszerűsítése

## Remekül hangzik

## Tartalom


- Miért kell a számítógéphez hangszóró?
- Hangkártyák és multimédia
- A hangszórók csatlakoztatása
- A megfelelő hangszórók kiválasztása

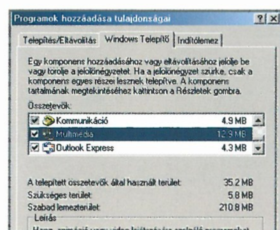
A multimédiás számítógép olyan PC, amely nemcsak szavakat és képeket tud megjeleníteni, hanem videoklipeket, filmeket, játékokat, ráadásul valódi hangok digitális felvételeit is megszólaltatja. Azonban a multimédia gyakran a látványra helyezi a hangsúlyt, a kísérő hang minősége felett sokszor elsiklik. A multimédiás számítógéphez jár ugyan hangszóró, de a minősége általában gyenge, torzítja a hangot, főleg, ha növeljük a hangerőt.

### Melyiket vegyem?

Ez a kártya azokat a szempontokat foglalja össze, amelyeket tanácsos figyelembe venni, amikor a számítógéphez új hangszórókat vásárolunk, és megmutatja, hogy hogyan kell őket a géphez csatlakoztatni. Emellett más hardver elemekkel (pl. a hang lejátszásához szükséges hangkártyákkal) kapcsolatos hasznos tanácsokkal is szolgálunk.

## Tudta-e?

**Lehet, hogy a a számítógép multimédiás tulajdonságai nincsenek feltelepítve. A telepítéshez kattintson duplán a Vezérlőpult, Programok hozzáadása ikonjára, majd válassza a Windows Telepítő fület. Kattintson duplán a Multimédia opcióra. Megjelennek a multimédiás funkciók. Jelölje ki a kívánt funkciókat. Ha nem tudja, melyek azok, jelölje ki az összest, és kattintson az OK-ra. A gép kérheti a Windows Telepítő CD-Romot. Helyezze be, és kövesse az utasításokat.**




## Kérdés-felelet

**K** **Láttam egy pár hangszórót, amelyek teljesítményét PMPO-ban mérték. Ez mit jelent?**

**F** A rövidítés angolul Peak Music Powert, magas zenei teljesítményt jelent, azt a maximális teljesítményt, amit a hangszórók igen rövid idő alatt kezelni tudnak. A kimenő teljesítményt legjobb az RMS érték segítségével megállapítani. Az PMPO értéket nagyjából 20-szal kell elosztani ahhoz, hogy megkapjuk az RMS értéket.

**K** **Hozzá lehet kapcsolni a számítógépet a sztereó berendezéshez?**

**F** Igen. A 'kimenő vonal' portot kötheti a hi-fi berendezéshez vagy egy pár erősített hangszóróhoz. Ha van DVD lejátszója, lejátszhat például DVD filmeket, és a hangot a sztereó berendezés hangszóróiból hallgathatja hozzá.

**K** **Kell a hangszórókhoz adapter?**

**F** Ha a hangszórókat külön csatlakoztatni kell a hálózathoz, akkor tartozik hozzájuk adapter, és a hátukon hálózati csatlakozó található. Ha nincs adapter, lehetséges, hogy elemekkel működnek.

**K** **A hangszóróim 120 wattosak. Mi a watt?**

**F** A watt – egyebeken kívül – a teljesítmény mértékegysége. Közhiedelem, hogy a prospektusban szereplő adat a hangszóró kimeneti teljesítményét jelzi (mint ahogyan a villanykörte is lehet 40, 60 stb. wattos). A hangszórók watt-értéke azonban nem a teljesítményt, csupán a *terhelhetőséget* méri, és nem áll összefüggésben az akusztikai teljesítménnyel. Más kérdés, hogy a gyártók a drágább modellekre általában nagyobb watt-számot specifikálnak.



## Szótár

**DBE** Dynamic Bass Equalization (más néven Dynamic Bass Boost). A basszus (alacsony frekvenciájú) hangokat erősítő rendszer, amelylyel az alacsony hangerő esetén hallható repedtes hangokat lehet kompenzálni.

**MIDI** Musical Instrument Digital Interface (digitális hangszerillesztő). MIDI portja segítségével a számítógépet különböző hangszerekhez, billentyűsökhöz, szintetizátorokhoz, dobgépekhez lehet hozzákapcsolni.




**RMS** Átlagoláson alapuló paraméter. Arra vonatkozik, hogy mekkora terhelést képes a hangszóró hosszú távon elviselni. Sokak szerint az erősítő kimenő teljesítménye nem lehet nagyobb, mint az RMS-érték. Pedig normális üzemelést (nem diszkózást!) feltételezve a nagyobb erősítő szebben szól, és nem károsítja a hangszórót. Sőt, ebből a szempontból több veszélyt rejt a túlságosan kis teljesítményű erősítők „erőlködéséből" fakadó torzítás.

## Hibakereső

**A hangszórók nem adnak ki hangot.**
Ellenőrizze, hogy a hangkártya megfelelően legyen telepítve, a hangszórók legyenek a helyes porthoz kötve, és a számítógép multimédiás programjai telepítve legyenek. Van a hangszórókban elem? A legtöbb hangszóró nem a számítógéptől kapja az áramot, és néhány elemmel működik. Vásárlás előtt mindig ellenőrizze, hogy a hangszórók milyen áramforrással működnek.



H-P-73-10-20-006

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

# Hogyan fogjunk hozzá?

**Hangokat lejátszani a gépen nem csak annyit jelent, hogy csatlakoztatjuk a hangszórókat és bekapcsoljuk őket. A számítógépnek szüksége van még néhány dologra ahhoz, hogy hangokat generáljon.**

## A hangkártya

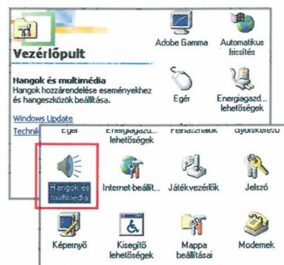
A hangkártya az a hardvereszköz, amelyet a számítógép hangok rögzítéséhez, létrehozásához és lejátszásához használ. Segítségével digitális adatokat lehet analóg hangokká alakítani, és fordítva.

A legtöbb PC-hez tartozik hangkártya. Amikor gépet vásárol, ellenőrizze, hogy az legyen SoundBlaster kompatibilis, és rendelkezzen MIDI porttal, játékporttal és sztereó csatlakozással. Az új hangkártyák már surround sound rendszerűek és többfajta hangszóró-beállításuk van. Ezek remekül játsszák le a DVD filmeket, de ha csak zenét akarunk hallgatni, egy egyszerű sztereó hangkártya is tökéletesen megfelel.

## Multimédiás programok

A hangkártyán kívül a Windows multimédiás szoftvereire is szükség van a hanggeneráláshoz. Ezek a programok a Windows Telepítő részét képezik, és tartalmazzák a hangok, animációk vagy videók lejátszáshoz szükséges összetevőket. Menjen a **Start** menübe és válassza a **Beállítások**at, majd a **Vezérlőpult**ot. Kattintson duplán a **Hangok** és **multimédia** ikonra.




## Kisokos

### Melyiket használjuk?

**A CD-Rom meghajtónak lehet saját hangerőszabályozója. Lehet, hogy a hangszórókon is található hangerőszabályozó gomb. A CD-meghajtón található szabályozó nem befolyásolja a hangszórók hangerejét, ezért állítsa a Windows hangerőt (az óra mellett) körülbelül felére, majd a hangszóró hangerő-szabályozón állítsa be a kívánt hangerőt.**

# A hangszórók kiválasztása

**A hangszórók kiválasztásánál az ár és a jellemzők számítanak. A leértékelt áru lehet, hogy árban kedvezőnek tűnik, de nem is éri el a közepes vagy jó hangszórók színvonalát.**

■ Valószínű, hogy hangszóróit még a géppel együtt szerezte be. Talán van rajtuk egyszerűbb hangszínszabályozó, de kisebb teljesítmény (2-10 watt) esetén könnyen torzíthatnak. A hangerő az Asztal bal alsó sarkában, az óra mellett található ikonnal szabályozható.





■ Ha zenei CD-ket kíván lejátszani, vagy a játékok hangzását akarja javítani anélkül, hogy túl sok helyet foglalna el a komputer körül, válasszon könnyű, kompakt, 10–30 watt teljesítményre képes, DBE (Dynamic Bass Equalization) hangszórókat, melyek alacsony hangerőnél is tisztán szólnak.

■ A piacon kaphatók olyan hangszórók is, amelyek a komolyabb elvárásoknak is megfelelnek. Miért ne cserélné le hangszóróit surround hangzású sub-wooferes szatellit rendszerre? Ezek valóban jól szólnak, akár DVD-ket kíván a gépen lejátszani, akár zenét komponál, vagy egyszerűen csak a nagyobb hangerő híve.

Nézzen körül a www.creative-labs.com oldalon a számítógéphez való legfrissebb Dolby Digital surround rendszerek között. Ezek egyenesen a hangkártyáról veszik a digitális jelet, és öt csatornán keresztül dekódolják: elülső bal és jobb, hátsó bal és jobb és középső beszéd csatorna. A hozzájuk tartozó basszus sub-woofer basszus hangokat generál, erre a megszokott kis hangszórók nem képesek.



A Creative Labs 5.1 hangszórórendszere (Desktop Theatre)

## Ötlet

„Audiofil" kereskedőknél meghallgathatja, hogyan zenélnek az igazán jó (nem PC-hez szánt) kisdobozok.

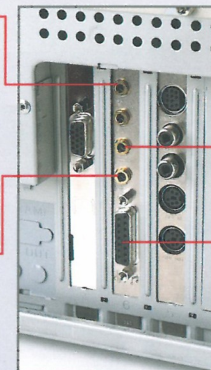
## Fókuszban

### Hová kell csatlakoztatni a hangszórókat?

**Keresse meg a hangkártya kimeneteit a PC hátulján. Ezek a legtöbb esetben úgy néznek ki, mint a képen, de a használati útmutató elmondja, melyik csatlakozó mire való.**

**A hangszóró csatlakoztatása**
**A két hangszóró egy bemenethez kapcsolódik. Ha két hangszóró port van, négy hangszóró csatlakoztatható, egyes rendszerek nyolc hangszóróval is működnek.**

**Line Out kimenet**
**A számítógépet itt kell más berendezésekhez, például sztereó berendezéshez kapcsolni.**



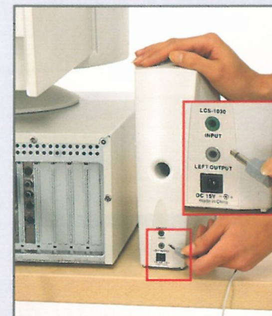
**Mikrofon bemenet**
**Ide kell a hangfelvételekhez használható mikrofont csatlakoztatni.**

**Játék-/MIDI port**
**Ehhez a porthoz joystick vagy hasonló számítógépes játékeszköz csatlakoztatható. Ugyanide lehet hangszereket, pl. szintetizátorokat, billentyűs hangszereket vagy dobgépeket kapcsolni.**

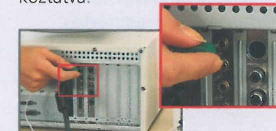
## A hangszórók telepítése

**Döntse el, hogy hová kívánja helyezni a hangszórókat (ideális esetben a gép két oldalára), majd kövesse az utasításokat.**

**1** Legyen a számítógép kikapcsolt állapotban. Helyezze el a hangszórókat. Az egyik hangszóró kábelét csatlakoztassa a főhangszóróhoz (általában 'Left output' vagy hasonló a jelzése).



**2** Kösse a hangszórókat a számítógéphez, a főhangszóró bemenetét a PC hátulján található Line out kimenethez csatlakoztatva.



**3** Dugaszolja a hálózati csatlakozót a főhangszóró hátuljába. Helyezze a hangszórókat áram alá. Kapcsolja be őket és a számítógépet. Ellenőrizze az eredményt egy audio CD-vel.



# A zeneszerzésről

A beat tovább él

## Tartalom


- Zeneszerzés PC-n és egérrel
- A szerzemény számítógépes visszajátszása
- Zene szerkesztése a zeneszerző program segítségével
- A zenemű mentése MIDI fájlként



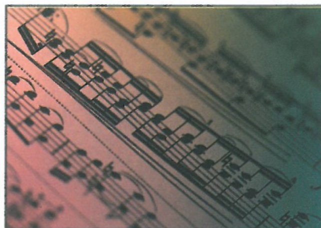

A zeneszerző szoftver segítségével zenét komponálhat. Az egérrel kattintva egy speciális táblázatban igazi hangszerek nélkül kottázhat le dallamokat. A dallamot bármikor visszahallgathatja, mivel a PC és a hangkártya a hangjegyeket valódi hangokká alakítja. A legnagyszerűbb ebben az egészben az, hogy a zeneszerzés élményéhez nincs szüksége különleges hardverre, mindössze hangkártyával és hangfalakkal kell rendelkeznie.

### Egyszerű zenehallgatás

Ha tud zongorázni, gépéhez csatlakoztathat egy elektromos billentyűzetet, és így a leütött hangok egyből a zeneműbe illeszthetők. Bármilyen hibát vét, az egérrel azonnal javíthat. Ebben a fejezetben bemutatjuk, hogyan alkothat egy egyszerű dallamot, hogyan adhat újabb hangszereket a műhöz és végül, hogyan mentheti el munkáját.

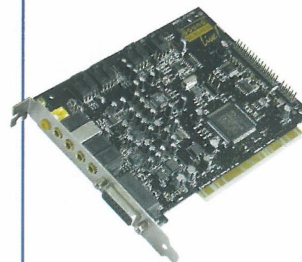
## Tudta-e?

**A zeneszerző program segítségével majdnem úgy komponálhat, mint egy hagyományos értelemben vett zeneszerző. Nem saját magának kell a hangszereken játszania, hanem ki kell választania azokat és megadnia, hogy melyik hangszer mely hangjegyeket játssza le. Míg Beethoven és Csajkovszkij saját képzeletére volt utalva és fejben kellett komponálniuk, a hangkártya lehetővé teszi a dallamok azonnali lejátszását.**





## Kérdés-felelet



**K Szükséges-e új hangkártyát vásárolnom?**

F A legtöbb modern hangkártya chipjei tartalmaznak hangtáblázatokat, – ezek raktározzák a különböző, valódi hangszerek hangmintáit, és megfelelnek az Alap MIDI szabványnak. Így adott a lehetőség MIDI fájlok készítésére. Ha még jobb hangzást szeretne elérni, a későbbiekben bővítheti hangkártyáját.

**K Rögzíthetem-e saját énekhangomat?**

F Igen. Néhány zeneszerző program lehetőséget ad a MIDI típusú zene és az énekhang kombinálására. Ha hangkártyájához mikrofont csatlakoztat, saját hangját hanghullámok formájában rögzítheti, merevlemezre mentheti és bármikor beépítheti a zenébe.

**K Hogyan csatlakoztatok gépemhez MIDI billentyűzetet?**

F Szüksége van egy speciális kábelre, amelynek egyik végét a PC botkormány bemenetéhez, a másik végén lévő két MIDI csatlakozót pedig a MIDI billentyűzet MIDI In és MIDI Out bemeneteihez kell csatlakoztatni. Ezt a kábelt a legtöbb PC szaküzlet forgalmazza.



**K Szükséges-e különleges szoftver a zeneszerző program működtetéséhez?**

F Nem, mivel a Windows tartalmazza az alapvető MIDI opciókat, ha a gépben van hangkártya. A program minden szükséges opcióval rendelkezik.

## Szótár

**Alap MIDI** 128 hangzás (pl. zongora vagy hegedű) gyűjteménye hangkártyán vagy szintetizátoron. Ez a gyűjtemény teszi lehetővé a kész MIDI fájlok kívánság szerinti megszólaltatását.



**MIDI** Musical Instrument Digital Interface rövidítése, olyan rendszer, amely lehetővé teszi a szintetizátorok egymás közötti, illetve géppel való kommunikációját.

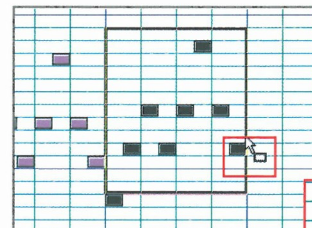
**Synthesizer** Elektronikus billentyűzet. A program a hangjegyeket MIDI kábelen keresztül továbbítja a MIDI szintetizátornak.




## Hibakereső

**Az egyik hangszer hangja nincs összhangban a teljes művel.**

A MIDI zeneszerző programok egyik előnye, hogy bármelyik dallam (sáv) más hangnembe helyezhető, anélkül, hogy újra le kellene kottázni azt, vagy hozzá kellene nyúlni a többi hangszer által játszott dallamokhoz. Ha a teljes sáv rossz hangnemben van, a sáv összes hangjegyét egyszerre helyezheti át másik hangnembe. Ha csak pár hangjegyet kell megváltoztatnia, ezeket egérrel a megfelelő helyre húzhatja.





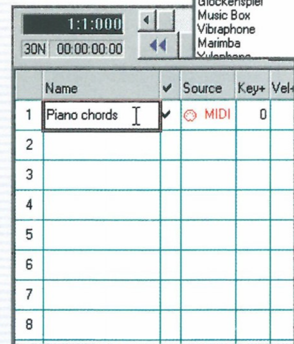
# Zene: egérkattintásra



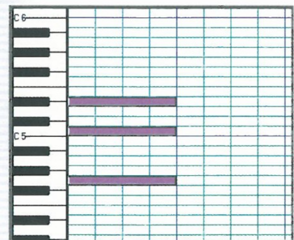
**A PC és az egér segítségével zenét szerezhet anélkül, hogy egyetlen hangot játszott volna hangszeren.**

**1** A Zeneszerző program megnyitásakor egy üres munkaterületet lát. Baloldalt megjelenik a sávok listája. Nevezze el az elsőt.

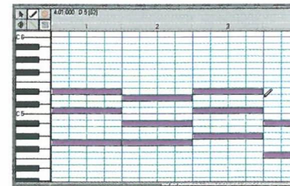
**2** Válasszon hangszert a sávhoz. A választást nagyban befolyásolja a hangkártya készlete, de általában több mint száz hangszer hangzása áll rendelkezésére. Jelölje ki például az Akusztikus hangverseny-zongorát.



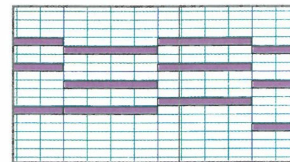

**3** Az egér segítségével adja meg a sáv hangjegyeit. Egérkattintással akkordot (hangjegycsoportot) is képezhet a táblázatban. A hangjegyek a képernyő baloldalán egy zongorabillentyűzeten is megjelennek.



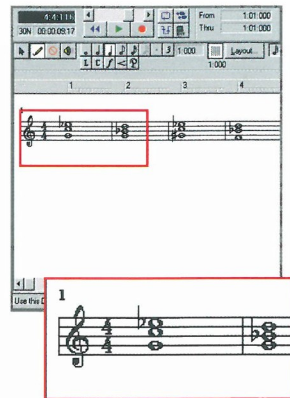

**4** A kottázás balról jobbra halad, és a táblázat számozott oszlopokra oszlik. Adjon meg egy négy akkordból álló dallamot.



**5** Nyomja meg a **Play** gombot az akkordsor megszólaltatásához. Egy vékony függőleges vonal indul el balról jobbra és a zenével párhuzamosan halad.



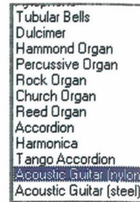
**6** A legtöbb zeneszerző programban a zene hangjegyei a hagyományos ötvonalas kottarendszerben is megjeleníthetők.




# Újabb hangszerek hozzáadása

**A zeneszerző programok lehetővé teszik több különböző hangszer dallamának és ritmusának egy zeneszámon belüli ötvözését.**

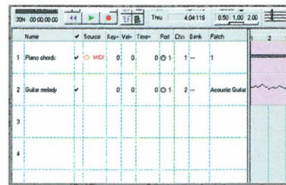
**1** Használja a lista következő sávját egy újabb dallam megszerkesztéséhez. Nevezze el a sávot, válasszon hangszert.



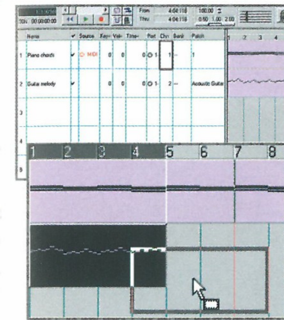

**2** Az előzőekhez hasonlóan adja meg a hangjegyeket. Itt kevesebb, de a táblázatba továbbra is illeszkedő hangjegy van. Nyomja meg a **Play** gombot, és egyidejűleg szólaltathatja meg a két hangszert.



**3** A két sávban megadott hangjegyek színes csíkokként jelennek meg saját sávjukon belül.



**4** A zeneszámokban a strófák vagy a refrén gyakran ismétlődnek. Ahelyett, hogy ilyenkor újra megadná az összes hangjegyet, az adott részeket egyszerűen lemásolhatja. Hasznos opció, használatával sok időt takaríthat meg.






## Ötlet

A zeneszerző programmal való kísérletezés kiváló segítséget nyújt az iskolai és főiskolai zeneórákon is.



## Kisokos

### A billentyűzeten lejátszottak felvétele

**Ha PC-jéhez MIDI billentyűzetet vagy szintetizátort csatlakoztat, saját játékát is felveheti. Például egy már rögzített dobritmust használhat aláfestésül saját zongorajátékához. A gép lekottázza a lejátszott zongoradallamot, így a későbbiekben lehetősége van a zongora által játszott dallamot módosítani. Javíthatja az esetleges hibákat, és megváltoztathatja a hangzást a hangkártyán tárolt több mint száz hangszerből választva.**



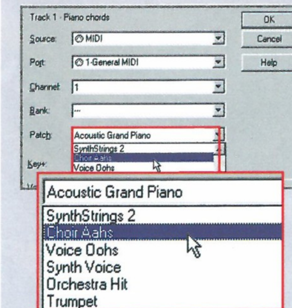


## Fókuszban

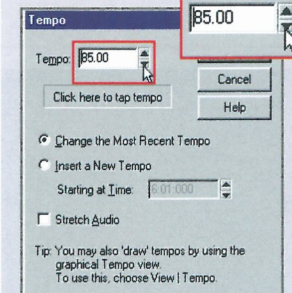
### A zene átalakítása és mentése

**Ha a zene elsőre nem hangzik igazán jól, néhány másodperc leforgása alatt különböző hangszerek tucatjait próbálhatja ki. Íme:**

**1** Nem kell törölnie a hangjegyeket, ha egy új hangzást szeretne kipróbálni. Kattintson duplán a hangszerek bármelyikére, és válasszon másik hangzást, pl. kórust vagy harsonát.




**2** A tempó megváltoztatásával a számot lelassíthatja vagy felgyorsíthatja. A hangjegyek ugyanabban a hangmagasságban maradnak, mindössze gyorsabban vagy lassabban kerülnek lejátszásra, ellentétben a magnófelvétellel, ahol sebességváltozás esetén a hangok mélyebbek vagy magasabbak lesznek.




**3** A későbbi módosításhoz vagy lejátszáshoz zeneszerzeményét MIDI fájlként mentheti. Ha mások MIDI fájljait tölti le Internetről, lehetősége van azokat zeneszerkesztő programjában megnyitni és megfejteni a zeneszám sávjainak elkészítési fortélyait.



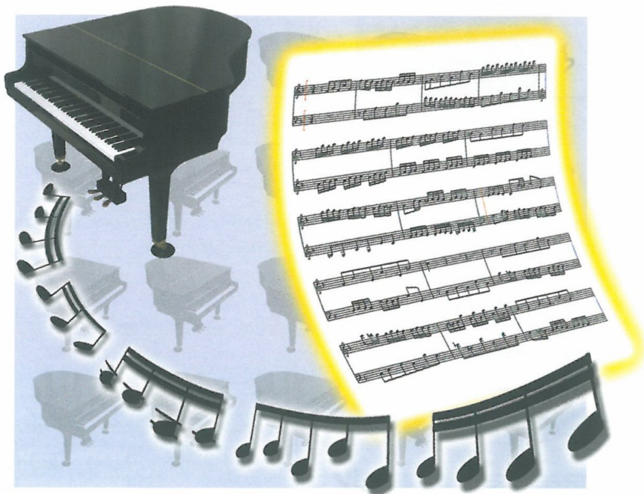



# Zenei kéziratok mesterfokon

Zenei varázs

## Tartalom


- Alkosson partitúrát a Mozart segítségével
- Adjon hangjegyeket a partitúrákhoz
- Hogyan nyomtassa ki saját szerzeményét
- Hallgassa vissza a saját partitúráját

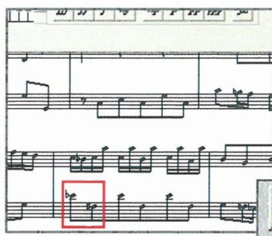
Mozart segítségével dallamos és szórakoztató partitúrát írhat, még akkor is, ha nincsenek mélyebb zeneelméleti ismeretei. Bármilyen hangjegyet kiválaszthat és beilleszthet a számítógép nyíl és szóköz billentyűinek segítségével. Ezeket a program megjeleníti a partitúrán. Akik már ismerik a zeneírás alapjait, az egér segítségével a hangjegyeket egyenesen a vonalrendszerre helyezhetik. Saját szerzeményüket visszahallgathatják a MIDI visszahallgatás menü parancsot használva.

### Fülbemászó zene

Ha tapasztalt zenész, akkor valóban a lehető legtöbbet tudja kihozni a programból. A Mozart kottasablonok segítségével nagy számú hangszerre írhat és nyomtathat zenét. Ez azt jelenti, hogy a szerzeményeit a lehető legkönnyebben előadhatják zenészek és zenekarok, így értékelhetővé válnak a hálás hallgatóság számára.

## Tudta-e?

**Bizonyos hangjegyeknek szükségszerűen élesnek vagy tompának kell lenniük. Mielőtt egy hangjegy beillesztéséhez a szóközt leütné, kattintson az egér jobb gombjával a Current note/Érvényes hangjegy ikon bal oldalán található üres négyzetre. Ez élessé változtatja a beillesztett hangjegyet. Ha tompítani akarja, kattintson az egér bal gombjával ugyanarra a négyzetre addig, míg a tompa jel megjelenik, majd a szóköz leütésével illesszen be egy hangjegyet.**

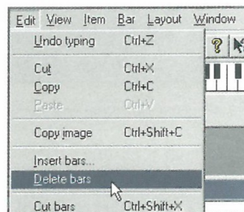




## Kérdés-felelet

**K Letörölhetem azokat az ütemeket, amelyekre már nincs szükségem?**

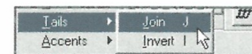
F Igen. Ha nem tetszik, amit írt, akkor letörölhet egy vagy több ütemet. Jelölje ki azt a részt melyet törölni szeretne, a **Szerkesztés** menüben válassza ki a **Delete bars/ütem** törlése parancsot.




Ha nem a megfelelő ütemet törölte, az **Edit/Szerkesztés** menüben rögtön utána válassza ki a **Undo delete/Törlés visszavonása** parancsot.

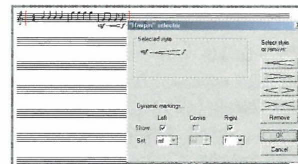
**K Hogyan egyesíthető két hangjegy szára?**

F Helyezze a beszúrás jelet a két hangjegy közé, majd az **Item/Elem** menüben válassza ki a **Tails/Szárak**, ezen belül pedig a **Join/Egyesít** parancsot. Rövidebb úton elvégezhető ugyanez a művelet, ha megnyomja a számítógép J billentyűjét, miután a beszúrási jelet a két hangjegy közé helyezte. Ha az egy ütemben található összes hangjegy szárát szeretné egyesíteni egy egyszerű művelettel, kattintson a **Bar/Ütem** menüre és válassza ki a **Join tails/Szárakat egyesít** parancsot.




**K Hogyan használhatom a „Hajtű" parancsokat?**

F Jelölje ki azt a részt, amelyre a parancsot alkalmazni szeretné és kattintson a megfelelő ikonra. Minden előzetes vagy átfedő Hajtű parancsot kicserélhet így. Ha a beszúrási jelet egy olyan ütemre helyezi, ahol már érvényben van egy parancs, és rákattint a Hajtű ikonok egyikére, előtűnik a Hajtűválasztás párbeszédpanel. Ilyen úton módosíthat vagy visszavonhat minden Hajtű parancsot, mely a kiválasztott részre vonatkozik.



## Szótár

**Clef/Kulcs** A vonalrendszer bal oldalán található jel, mely az adott ütem hangjegyeinek magasságát jelzi. Ha a darabban a hangok nagy része a középső C fölött található, a darab G kulcsban íródik. Ha a hangok nagy része a középső C alatt található, basszuskulcsot használunk.

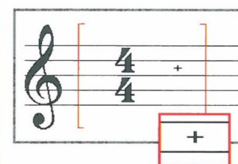




**Key/Hangnem** A hangnem meghatározza a partitúra tónusát. A C kulcsban íródott partitúrákat a legkönnyebb lejátszani. A többi kulcs bemol és diez hangjegyeket tartalmaz, melyek lejátszáskor a hangok tónusát egy félhanggal megemelik vagy csökkentik.



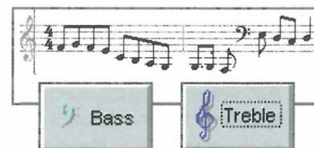
**Caret/Beszúrási jel** Egy kis villogó kereszt, mely a kurzor helyét jelöli a vonalrendszeren. A beszúrási jel a billentyűzeten található nyílbillentyűk segítségével vagy egérkattintással mozgatható.



## Hibakereső

**A zongorabillentyűzet használatakor a Mozart nem engedi egy bizonyos hangjegy beillesztését a partitúrájába.**

Ez előfordulhat abban az esetben, ha a kiválasztott hangjegy túl alacsony a beállított kulcshoz. G-kulcsban a vonalrendszerre írható legalacsonyabb hang a középső C alatt található F. Ha ennél alacsonyabb hangot akar beilleszteni, a G-kulcsot basszuskulcsra kell váltani. A kulcs átváltásához az **Item/Elem** menüben válassza a **Change/Változtat**, majd **Clef/Kulcs** parancsokat. Kattintson a **Bass/Basszus**, majd az **OK** gombra. Ha vissza akar térni G-kulcsba, válassza a **Treble/G**-kulcsot.



# Új partitúra írása

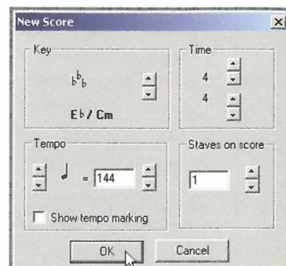
**A Mozart standard partitúrája G-kulcsban található, mely megfelel a legtöbb hangszerre írott zenedarabnak. Érdemes ezzel kezdeni, amennyiben még nem tapasztalt zeneszerző.**

**1** Kattintson a **New / Új** ikonra az eszköztárból.

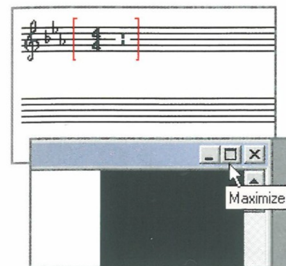


**2** A New Score / Új partitúra párbeszéd panelben kattintson a le és fel nyilakra, hogy a partitúrájához kulcsot, ütemet és tempót választhasson. Ez a szerzemény C-mollban, 4/4 ütemben íródott. A tempó 144 negyed értékű hangjegy – vagy ütem – percenként.

**3** A darab egy hangszer számára íródik, tehát a Staves on score ablakba írjon '1'-et.



**4** Mikor a partitúrája megjelenik, kattintson a **Maximize** gombra, hogy képernyőméretre nagyítsa.



# Hangjegyek beillesztése

**A Mozart lehetőséget ad a hangjegyek vonalrendszerre való közvetlen beillesztésére, vagy ha már jártas a zeneszerzésben, a Zongora billentyűzet használatával is beillieszthet hangjegyeket.**

**1** Kattintson a **Set semiquaver** (1/16 hangjegy) gombra. A kiválasztott hangjegy megjelenik az eszköztár bal oldalán található gombon.



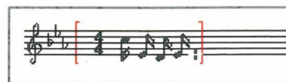
**2** Nyomja meg a **Felfele** nyilat, hogy elhelyezze a beszúrási jelet a vonalrendszer vonalai között található üres helyre. Ezután használja a **Szóköz** billentyűt, hogy beillessze az első hangjegyet.



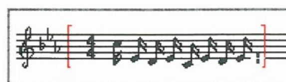
**3** Nyomja meg ötször a **Lefele** nyilat, hogy a kurzort a legalsó sorra helyezze. Használja megint a **Szóköz** billentyűt.



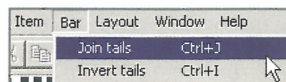
**4** Nyomja meg a **Lefele** nyilat, majd a **Szóközt**, hogy a következő hangjegyet is beillessze a sorba. Ezután a **Felfele** nyilat, majd újra a Szóköz billentyűt.



**5** A **Lefele** nyilat kétszer, a Szóközt egyszer nyomja meg. Ezután **Felfele** nyíl kétszer, majd újra **Szóköz**, **Lefele**, **Szóköz**, **Felfele** és végül **Szóköz**. A kotta első ütemének első része elkészült.



**6** Egy ütemben nyolc darab tizenhatod értékű hangjegynek kell lennie. Az egér kattintásával és húzásával jelölje ki az összes hangjegyet, a **Bar** menüben válassza a **Join tails** parancsot, vagy tartsa kezét a **Ctrl** billentyűn és nyomja meg a **J** billentyűt. Ez összekapcsolja a hangjegyeket. Próbálja meg az ütem második felét kitölteni – hasonlóan az első feléhez – a billentyűzetet használva. Használja az



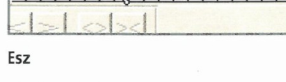
alább megadott példákat az első négy hangjegy beillesztésére, utána folytathatja tetszése szerint, a képernyőn megjelenő zongora billentyűzetét használva.



C



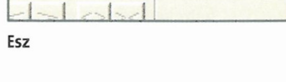
Esz



D



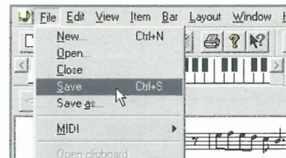
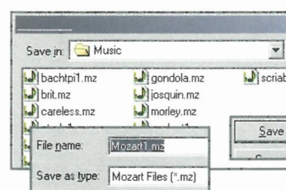
Esz

**7** Illesszen be egy középső C (hangjegy, melyen felül pont található), majd egy Esz, D és még egy középső C hangjegyet. Mikor egy sor végére ér, a Mozart egyesíti a megmaradt hangjegyek szárát.



**8** Ha a megírt partitúrát menteni szeretné, a **File** menüben válassza ki a **Save** parancsot. A Save As párbeszédpanel megjelenésekor írjon be egy fájlnevet és kattintson a **Save** gombra.

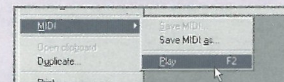



## Fókuszban

### Játssza vissza szerzeményét

**Most lejátszhatja a szerzett zenét, hogy ellenőrizze.**

**1** Kattintson a **File** menüre, majd ezen belül a **MIDI**re.



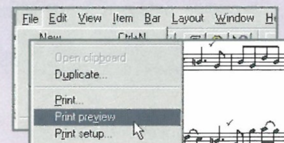
**2** Válassza a **Play**t, hogy meghallgathassa szerzeményét. Ha helyesen illesztette be a hangjegyeket a próbapartitúrába, Bach 'C-moll Prelúdium' részletét fogja hallani.



### Nyomtassa ki a partitúráját

**Ha szeretné, hogy eljátsszák a partitúráját, nyomtassa ki a zenészek részére.**

**1** A **File** menüben a **Print Preview**-ban áttekintheti a partitúrát, illetve annak nyomtatási képét.



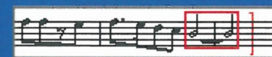
**2** Kattintson a képernyő bal felső sarkában található **Print** gombra.



## Kisokos

### Ütemek és átkötések

**4/4 ütemnél négy darab negyedes hangjegy található egy ütemben, így minden ütem tartalmazza ezt az összértéket hangjegyekben vagy szünetekben. Ha egy hosszú hangjegyet szeretne egy ütemből a másikba elnyújtani, két rövidebb hangjegy formájában kell felírnia a kottára. Az összekötött hangjegyeket egy hangként játsszuk le, azaz mindkét hangjegy hosszúságát megtartva. Két hangjegy átkötéséhez helyezze a beszúrási jelet közéjük, ezt követően az Item/ Elem menüben kattintsunk a Phrasing/ Tagoltság, majd a Tie/ átköt parancsokra**

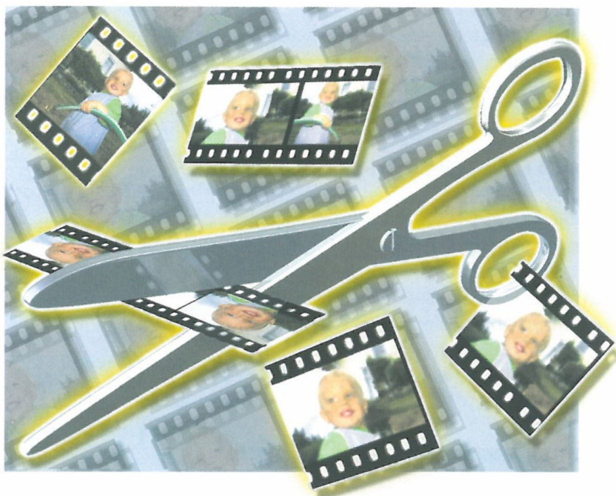


# Video-szerkesztés

**Film-készítés**

## Tartalom

- Filmkészítés és a felszerelés összeállítása
- A videó-szerkesztés alapjai
- Kísérőszöveg készítése
- Cím és stáblista



Ha már eljátszott a filmkészítés ötletével, itt az ideje, hogy saját filmet készítsen. Segítségére lesz a Windows Me egyik programja, a Windows Movie Maker. Videofelvételeit vágóképekkel egészítheti ki, a filmet elláthatja címmel és stáblistával, és kísérőszöveget is keverhet hozzá. Szüksége lesz egy videokamerára vagy lejátszóra. Egy képrögzítő kártya segítségével tudja a filmet betölteni a gépbe. Az ilyen kártyák a grafikus kártyákhoz hasonlóak, de azokkal ellentétben a bejövő videojelet digitális adattá alakítják át. Végül már csak fel kell vennie a filmet, s hozzá is kezdhet a videó szerkesztéséhez.

### Szerkesztés egyszerűen

A Windows Movie Maker használata nagyon egyszerű – elcsodálkozik majd, milyen gyorsan megbirkózik a betöltés, szerkesztés, végül a kész film összeállításának feladataival.

## Tudta-e?

**A piacon hatalmas választékot találunk videokamerákból. Az áruk is rendkívül széles skálán mozog. Érdemes tehát jól megfontolni, milyen típus felel meg leginkább igényeinek. A házi használatra készült kamerák Hi8-as vagy digitális MiniDV kazettát használnak. A MiniDV a forgalomban lévő legdivatosabb kamerák egyike. Nagy felbontást és kiváló hangminőséget garantál. A Hi8-asok valamivel olcsóbbak, ugyanakkor még mindig elég jó hang- és képminőséget szavatolnak.**



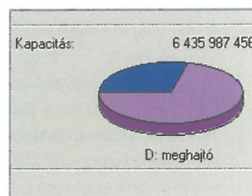

Sony DCR-PC9 MiniDV kamera



## Kérdés-felelet

**K Mekkora szabad területre van szükségem a merevlemezen a videó szerkesztéséhez?**

**F** Egy rövid film elkészítéséhez szüksége lesz néhány száz megabájtra. Ez elegendő memória az eredeti néhány perces felvétel és a kész film tárolására. A videofelvétel a számítógépbe töltés folyamán tömörítődik. Egyensúlyt kell találni a képminőség és a kellő adatmennyiség között.




**K Használhatok-e a videóban fényképeket?**

**F** Igen. Önálló fotókat és akár több képből álló sorozatot is be tud illeszteni a filmbe. Vagy be kell szkennelnie a fotókat, vagy a digitális fotókat CD-re kell másolni. A fényképeket a videó képkockáihoz hasonló módon tudja az idősor sávra helyezni. Ezzel az eljárással akár fotóalbumot is készíthet.

**K Szeretnék egy összetett videoszerkesztő programcsomagot. Mit találok a piacon?**



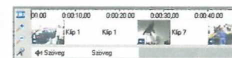
**F** Sokféle program van jelenleg forgalomban. A legmagasabb színvonalat garantáló szoftvereket, pl. az Adobe Premiere 6-ot általában hivatásos fotósok és videósok használják, és ezek kifejezetten drágák. Az Adobe Premiere programról többet is megtudhat, ha ellátogat a www.video.lap.hu internetes oldalra, az oldalon pedig az Editálók (szoftver / hardver) menüt választja.




## Szótár

**Storyboard / Történet** A Windows Movie Makerben a munkaterület alján lévő nézetet hívjuk így, melyben a filmkockák lejátszásuk sorrendjében vannak megjelenítve. E képeket a Történet sáv mentén megfoghatja és áthelyezheti, illetve a Ctrl billentyűt lenyomva másolatot is készíthet róluk.

**Timeline/Idősor** Szintén a munkaterület alján található sáv. Azt mutatja meg, hogy a film klippjei a filmben időben hol helyezkednek el. Hogy erre a nézetre tudjon váltani, kattintson a Történet sávon lévő Idősor ikonra.



**Transition/Átmenet** Az egyes klippeknek a következőbe való áttűnését hívjuk így. A Movie Makerben meg tudja oldani, hogy az átmenet fokozatos legyen. Más videoszerkesztő programok az átmeneteknek számos típusát kínálják. Léteznek ún. nyomókaros, rákozelítéses, illetve zoom-out jellegű átmenetek.



## Hibakereső

**Nem tudja, hogyan kezdjen hozzá.**

A jó videoszerkesztés záloga a technikai tudás és a művészi érzék. Törekedjen az egyszerűségre. A cél mindig valamiféle történet. Legyen a filmnek eleje, közepe és vége. Nézze át a felvételeket, és válassza ki a fontos részeket. Kísérletezzen velük. Ne aggódjon, ha eleinte egy alacsony költségvetésű B kategóriás filmnek tűnik. Bármikor újra kezdheti a szerkesztést, és meglátja, az eredmény egyre jobb lesz.





H-P-73-10-20-048

# Tervezze meg a mesterművet

**Mielőtt házi videofelvételeit megszerkeszti, gondosan tervezze meg a folyamatot. Döntse el, milyen hosszú legyen a film, és gondolja ki, hogy milyen felvételekre lesz szüksége a munkához.**

Készítsen egy rövid forgatókönyvet a főbb jelenetekhez, és számítsa ki, hogy az egyes részeknek milyen hosszúaknak kell lenniük. Vegye fontolóra, hogy zenei aláfestéssel még profibb filmet készíthet. A videót egyik kedvenc zeneszámához igazítva vághatja össze. Sok mai neves rendező kezdte pályafutását rövid popklippek rendezésével.

# A videofelvétel elkészítése

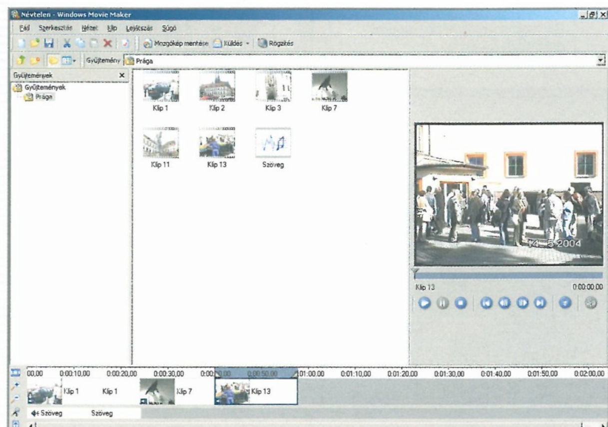
**Ha már papíron mindent eltervezett, nincs más hátra, mint a film elkészítése.**

**1** Szerezzen be minden szükséges felszerelést, majd nézze meg, hogy a merevlemezen elegendő hely áll-e rendelkezésre. A munkához nyisson meg egy új könyvtárat.

**2** A képrögzítő kártyán keresztül töltse be a felvételeket a számítógépbe a kamerából vagy a lejátszóból, és mentse őket egy könyvtárba. A művelethez használja a kártya szoftverét vagy a Windows Movie Makert.

**3** A következő lépés a filmkockák elrendezése. A Windows Movie Makerben az elrendezés a Történet sávon és az Idősor mezőn történik. Ezeket használva tudja a kép- és hangfelvételek sorrendjét megadni. Forgatókönyve segítségével rendezze megfelelő sorrendbe a filmklippeket a Történet sávon.

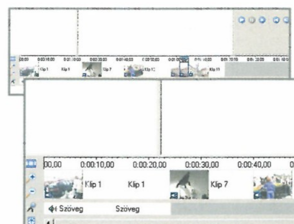
**4** A filmet ebben az állapotban is meg tudja tekinteni az Asztalon egy nyitott ablakban. Kattintson a **Rögzítés** gombra, amelynek segítségével háttérzenét tud a filmhez felvenni. A felvett zenei fájlt az egér segítségével az Idősor mező audió részére húzza rá, úgy ahogyan a videó képkockáit.

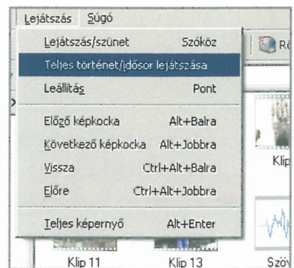


# A felvétel

**Amint a film képi részével már elégedett, a következő lépés a megjelenés és a hang tökéletesítése. Ebben a szakaszban finomítjuk a képi átmeneteket, és ellátjuk a filmet kísérő szöveggel is.**

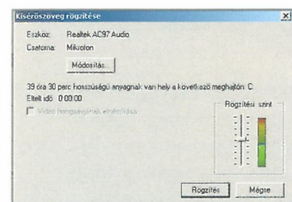
**1** Használja a különböző áttűnési opciókat, így tudja az egyes képkockák közti átmenetet biztosítani. A Windows Movie Makerben  a **Történet** sáv melletti Idősor ikonra kattintva tudja ezt megtenni. Válassza ki a második képkockát, majd húzza rá az elsőre, így félig egymásba tudja őket tolni. Megteheti ugyanezt más képkockákkal is. A művelet eredményét megnézheti, ha a **Lejátszás** menüben a **Teljes történet / Idősor lejátszása** opciót választja ki. Kísérletezzen az egymásba tolás hosszával, hogy az adott áttűnés mennyire illik a kontextusba.






**2** Amikor elégedett a hatással, nézze meg újra a filmet, de most koncentráljon a hangra. Lássa el a filmet kísérő szöveggel. Ne feledje, hogy a korábban Movie Makerben felvett hanganyagot ezzel letörli. A kísérő szöveget, a felvett zenét és a videó eredeti hangját össze is tudja keverni az Szerkesztés menüből elérhető **Hangszint opció keverője** segítségével.

**3** A kísérő szöveget a Történet/Idősor sáv bal oldalán található mikrofon ikonra  kattintva tudja felvenni. Nyomja meg a **Rögzítés** gombot, majd beszéljen. Amint a felvételt befejezte, kattintson a **Befejezés** gombra.



**4** Ha párbeszédet vesz fel, ügyeljen arra, hogy a szavakat tisztán ejtsék ki. Hasznos lehet a szöveget előre leírni, így kisebb valószínűséggel fog hibázni. A felvétel előtt végezze el a szükséges beállításokat.

Be tudja állítani a felvétel szintjét is. A zenét akár el is némíthatja, hogy az nehogy elnyomja a beszédet. Kísérletezzen, amíg az eredménnyel elégedett nem lesz.



## Ötlet

Ne feledje, a program Súgó opcióját mindig segítségül hívhatja a továbblépéshez.

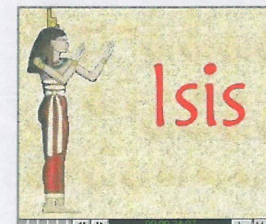


## Fókuszban

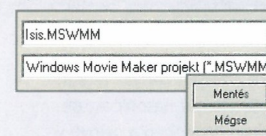
### Utolsó simítások

**Befejező lépések. A film kiegészítése címmel és stáblistával.**

**1** Egy grafikus program, pl. Microsoft Paint segítségével készítse el a film címét. Használjon nagy betűméretet, hogy a szöveg tisztán olvasható legyen a tévé képernyőjén is.




**2** A grafikát mentse el a 'Videofilm' könyvtárba,




majd 4-5 másodperces képként csatolja a film elejéhez. Ugyanígy készítsen stáblistát a film végére. Ezek közül egyet tartson fenn saját maga számára: 'Rendezte és vágta:'.

**3** Sok energiát fektetett a videó elkészítésébe, ezért mindig legyen biztonsági másolata. Készítsen néhány példányt, hogy barátainak, rokonainak is örömet tudjon szerezni. Mivel a film nagy helyet foglal el a merevlemezén, ezért egy biztonsági másolat készítése után törölje ki a filmet a könyvtárból. Legjobb, ha a másolatot, az MSWMM kiterjesztésű fájlokat egy kivehető tárolóra menti (zip lemez, CD, hordozható merevlemez, DVD-Ram stb.). Ügyeljen, hogy a lemezek fel legyenek címkézve, és megfelelően legyenek tárolva.

## Kisokos

### Kreatív filmkészítés

**A számítógépes videoszerkesztés meg fogja változtatni az alkotó szellemiségét. Bátran fog jeleneteket felvenni, mert a gyönge snitteket egyszerűen ki tudja vágni. A videoszerkesztő különleges effektusainak, színszűrőinek birtokában arra is vállalkozhat, hogy unalmasra sikerült felvételeit felfrissítse. Az ún. szépiaszűrővel hiteles, öregített hatást érhet el.**



# Felvétel indul

**Játék a hangokkal**

## Tartalom

- Mikrofon csatlakoztatása a PC-hez
- Hangfelvétel készítése és merevlemezre mentése
- Különleges effektusok hozzáadása
- A beépített hangok testreszabása



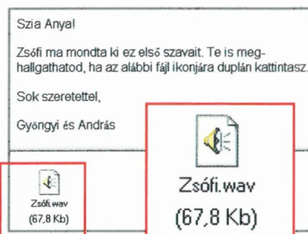

Számítógép segítségével egyszerűen készíthető hangfelvétel. A legtöbb gép már tartalmazza az összes szükséges hardvert – hangkártyát, hangfalakat és a mikrofont. Ha mégsem rendelkezik ezekkel az eszközökkel, mindent könnyen beszerezhet bármelyik PC-áruházból. A Windows Me és 98 tartalmaz egy beépített hangrögzítő szoftvert, így rögtön hozzákezdhet a felvételkészítéshez. A program olyan WAV hangfájlokat készít, amelyek elmenthetők és a Windows egyéb elemeihez rendelhetők.

### Másképp hangzik

A Windows-t beállíthatja úgy, hogy bekapcsoláskor egy előre felvett, személyre szóló üdvözlettel jelentkezzen be. Sőt, digitális hangfájljait Interneten keresztül a világ bármely táján lévő számítógép-felhasználónak elküldheti. A fejezetben bemutatjuk a Windows Hangrögzítő hatékony működtetését és beállítását.

## Tudta-e?

**A számítógépén rögzített hangfelvételeket bármikor visszajátszhatja. Ezeket a világ bármely táján élő barátainak és rokonainak is elküldheti e-mailben. Egy Internet-kapcsolattal rendelkező számítógépről például elküldheti gyermeke első szavait a távolban élő nagyszülőknek. Rögzítse a hangokat és csatolja a WAV fájlt egy e-mail üzenethez. Az üzenet kb. egy órán belül megjelenik a címzett Beérkezett üzenetek mappájában.**


Szia Anya!

Zsófi ma mondta ki ez első szavait. Te is meghallgathatod, ha az alábbi fájl ikonjára duplán kattintasz.

Sok szeretettel,

Gyöngyi és András

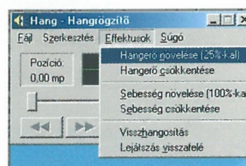
Zsófi.wav (67,8 Kb)



## Kérdés-felelet

**K Az elkészített hangfelvétel túl halk. Mit tegyek?**

**F** Megismételheti a hangfelvételt és ugyanazon a néven elmentve felülírhatja az első kísérletet. Ha nem tudja reprodukálni a felvételt, nyissa meg az eredeti felvételt a Hangrögzítő programban, és válassza az **Effektusok** menü **Hangerő növelése** parancsát. A műveletet szükség esetén megismételheti.




**K Készíthetek-e hangfelvételt hangkártya nélkül?**

**F** Nem. A hangkártya biztosítja a felvételi és visszajátszási lehetőséget az egyébként néma gépnek. A jó minőségű hangkártyák könnyen beszerezhetők és nem túl drágák. A hangkártyát a gépházat szétszerelve kell behelyezni, érdemes megkérdezni a környéken lévő számítástechnikai üzletben, hogy hajlandók-e a hardver beszerelését elvégezni.

**K Használhatom-e a felvett hangokat zeneszám készítéséhez?**

**F** Igen. Ezt hívják 'sampling'-nek (mintavétel). Sok zeneszerző használja ezt a technikát munkájához. Ha komolyan érdekli ez a lehetőség, be kell szereznie egy erre alkalmas szoftvert, mivel a Hangrögzítő program nem elég összetett ahhoz, hogy zeneszerzési funkciókat is elláson.

**K Hogyan lehet felvételeket keverni?**

**F** A Hangrögzítő lehetőséget ad a WAV fájlok kombinálására. Nyissa meg az első hangfájlt, majd válassza a Szerkesztés menü Fájl rákeverése parancsát. Jelölje ki a második fájlt a két fájl egyesítéséhez.



## Szótár

**Fájltípus** A fájl adatszerkesztési módja. A hangfájlok különböző fájltípusai ismertek, a WAV a Windows által leggyakrabban használt formátum.

**Sampling** (Mintavétel) A hang rögzítésének és digitális hangfájlként való mentésének folyamata. A kifejezést zeneszámok készítéséhez használt hangfelvételek rögzítésével kapcsolatosan használják.

**Sampling rate** (Mintavétel gyakorisága) Mutatószám, amely kifejezi, hogy az analóg hanghullámok másodpercenként hányszor konvertálódnak adattá. A CD esetén ez az érték 44 100 Hz, a mintavétel tehát egy másodperc alatt több mint 44 ezerszer megy végbe.

| | |
|---|---|
| Szerzői jog: | Nincs szerzői jogi (Copyright) informác |
| Hossz: | 3,90 mp |
| Adatméret: | 344064 bájt |
| Audioformátum: | PCM 22 050 kHz; 16 bit; Sztereó |

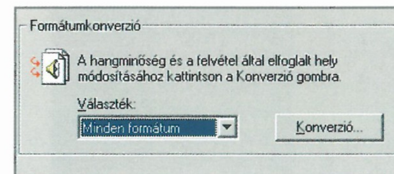
**WAV** A Windows-ban tárolt minták bevett fájlformátuma. A Hangrögzítő program WAV fájlok felvételére és lejátszására alkalmas.




## Hibakereső

**A fájlok internetes elküldése sok időt vesz igénybe.**

A kiváló minőséghez szükséges magas mintavételi érték miatt a hangfájlok mérete igen nagy lehet, ezért a fájlok internetes letöltése lassú folyamat. A fájlok méretét a mintavételi érték csökkentésével redukálhatja. A **Hangrögzítő** program **Fájl** menüjének Tulajdonságok almenüjében megtekintheti a fájl méretének jellemzőit. Kattintson a **Konverzió** parancsra, és a jellemzők sorban válasszon magasabb értéket. Nyomjon **OK**-t.






H-P-73-10-20-019

*A Mit tud a számítógépem?* alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.

# Mikrofon csatlakoztatása



**Szerencsés esetben már rendelkezik a szükséges mikrofonnal. A mikrofon csatlakoztatását az alábbi lépéseket követve végezheti el:**

**1** Keresse elő a mikrofont, amelynek a számítógép eredeti csomagolásában kell lennie. Bizonyos mikrofontípusokhoz külön kis, összeszerelhető állvány jár, más típusok kézben tarthatók.

**2** Csavarja le teljesen a hangerőt (vagy teljesen kapcsolja ki a hangfalakat) a mikrofon csatlakoztatásával járó zörgések és pattogások kiküszöbölése érdekében.



**3** Keresse meg a PC hátulján lévő, 'Mic' jelzésű csatlakozóhelyet. Illessze a foglalatba a mikrofon csatlakozóját, és állítsa vissza a hangerőt az eredeti szintre.





## Ötlet

A hangfájlok nagy helyigénye miatt érdemes a feleslegessé vált fájlokat törölni.



## Fókuszban

# Saját hang felvétele

**A Windows beépített Hangrögzítő szoftverét különböző hangok létrehozására használhatja, amelyeket a merevlemezre is menthet.**

**1** Kattintson duplán a szürke Rendszer Tálcán az óra közelében elhelyezkedő **Hangerő** gombra.




**2** Az ablak megjelenését követően válassza a **Beállítások** menü **Tulajdonságok** almenüjét.

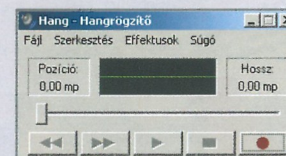



**3** A párbeszédablakban tegyen pipát a 'Felvétel' sor mellé, és nyomja meg az **OK** gombot. A 'Hangerő' ablak, most 'Felvétel Vezérlés' ablakká változik. Helyezze a mikrofon csúszkáját középre.




**4** Lépjen a **Start** menü **Programok** almenüjének **Kellékek** parancsára, majd válassza a **Szórakoztatás** opció **Hangrögzítő** programját. A Hangrögzítő ablak megnyílik.

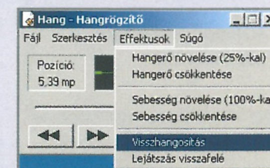
**5** Kattintson a **Felvétel** gombra, és beszéljen a mikrofonba. Amikor végzett, nyomja meg a **Leállítás** gombot.



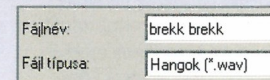

**6** Nyomja meg a **Lejátszás** gombot. A Hangrögzítő a hangfalakon keresztül visszajátssza a felvételt. A lejátszás közben az ablak középső részében láthatja a hanghullámokat.




**7** A hangfájlhoz különböző effektusokat rendelhet. Válassza például az **Effektusok** menü **Visszhangosítás** parancsát, majd nyomja meg újra a **Lejátszás** gombot. Próbálja ki a 'Sebesség növelése', 'Sebesség csökkentése' parancsokat is, ezek segítségével szokatlan effektusokat érhet el.




**8** Válassza a **Fájl** menü **Mentés** parancsát, és mentse a hangfájlt a merevlemezre.






## Kisokos

### Felvételi szintek

A hangfelvételt zajok zavarhatják. A lehető legtökéletesebb minőség eléréséhez és a zavaró hatások, valamint torzulások minimalizálása érdekében gondosan be kell állítania a felvételi szinteket. Produkálja a felvenni kívánt hangot, és a Felvétel Vezérlés (Recording Control) ablak bal oldalán lévő oszlopdiagramon ellenőrizze a felvételi szintet. Mozgassa a csúszkát a sárga és zöld világító részek mentén, még a hang leghalkabb részeiben is.



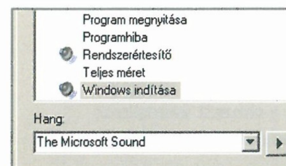

# Egyéb hangok hozzáadása

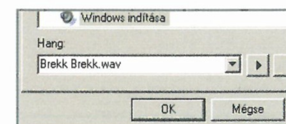
**A Windows Me hangtárából egyéb hangokat is a fájlhoz rendelhet. Íme:**

**1** Kattintson duplán a **Sajátgép** ikonra, majd válassza a **Vezérlőpult** ikont. Dupla kattintással nyissa meg a **Hangok és Multimédia** ikont.



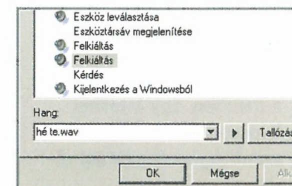

**2** Lépjen a **Hangok** fülre. Az Események listájában kattintson a **Windows indítása** sorra. A 'Tallózás' gomb melletti **Lejátszás** gombot megnyomva meghallgathatja a Windows indításakor hallható hangot.




**3** Lépjen a **Tallózás** gombra és válasszon ki egy már korábban rögzített hangfájlt. Nyomja meg az **OK** gombot a cseréhez, és indítsa újra számítógépét. A szokásos Windows bejelentkező hang helyett mostantól saját hangfájlját fogja hallani.

**4** Térjen vissza a Hangok tulajdonságai ablakhoz és más Windows eseményekhez is rendeljen hangfájlokat. Az alapértelmezett felkiáltás helyett rögzítheti például a 'Hé te!' felkiáltást.



# Szabályos hangsorok

## Kottaírás NotePaddel

## Tartalom


- Új NotePad dokumentum megnyitása
- Hangjegyek illesztése a kottába
- Másolás, beillesztés és behúzás a kottába
- A mű lejátszása a NotePadban



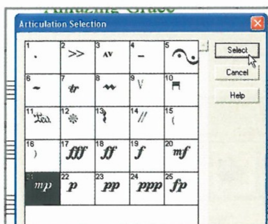

Könnyen írhatunk kottát a NotePad programmal. Csak ki kell választani a hangjegyeket az eszköztárból, és ráhelyezni a hangsorra. Választhatunk hangszert, hangnemet és ütemet. Írhatunk zenét szólisták, de akár egy egész szimfonikus zenekar számára is.

### A zenei tehetség

Ha még nem ismeri alaposan a zenei kifejezéseket és jelöléseket, akkor is tud kottát írni a programmal, és fokozatosan elsajátíthatja a zenei ismereteket. Ismétlődő dallamú zene esetén nem kell a hangjegyeket végig kiírnia, hanem a már elkészült ismétlődő részt másolva beillesztheti a kottában bárhová. A zeneszerzés során a Playback (Visszajátszás) opciót használva vissza tudja hallgatni, amit addig megírt. A rendelkezésre álló szerkesztő lehetőségekkel formálhatja a művet. Kis idő elteltével már állandó visszahallgatás nélkül is tudni fogja, hogy milyen hangot illesszen a kottába.

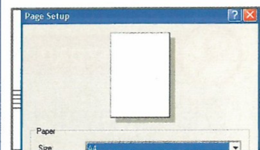
## Tudta-e?

**A hang megszólaltatásának módjára vonatkozó utasításokat is illesztheti a kottába. A szimbólumok között megtalálja a hangsúly jelet és a staccatót is. Beillesztésükhöz kattintson a kotta vonalára a hangjegy mellett, és válassza ki az**



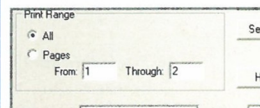

**Articulation eszközt. Megnyílik az Articulation selection ablak, ahol kiválaszthatja a megfelelő szimbólumot, majd nyomja meg a Select gombot. A szimbólum a hangjegy alatt jelenik meg. Visszajátszva meghallgathatja a változást.**

## Kérdés-felelet



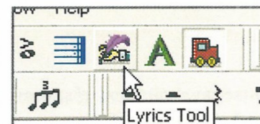

**K Hogyan nyomtathatom ki a kottát?**

**F** A **Fájl / Oldalbeállítás**-ban válassza ki a papírméretet és a nyomtatás forrását. A **Tájolást** is adja meg, majd nyomja meg az **OK** gombot. A menüsorban nyomja meg a **Nyomtatás** ikont. Állítsa be a Nyomtatandó tartományban, hogy mely oldalakat kívánja kinyomtatni. A Példányszám panelben a felfelé vagy a lefelé mutató nyíllal tudja beállítani az értéket. Végül nyomjon **OK**-t.




**K Dalszöveget is írhatok a NotePad kottába?**

**F** Természetesen. Nyomja meg a **Lyrics** gombot a menüsávban, majd kattintson a kottában a dallam első hangjegye mellé, ahol a szövegnek kezdődnie kell. Írja be a szót vagy a betűt. A szóköz billentyű megnyomásával tudja

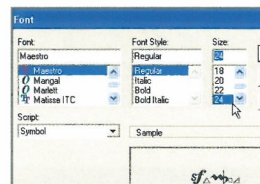



a kurzort a következő hangjegy alá vinni, ahol folytathatja a szöveget.




**K Tehetek gitár akkordot a kottába?**

**F** Igen. A menüsávban válassza ki a **Text** eszközt, és a kottában kattintson duplán arra a helyre, ahová a szövegdobozt kívánja illeszteni. A Szövegdobozban megjelenik a villódzó kurzor. Írja be az akkord szimbólumát. Ha szükséges van felemelő (#) vagy leengedő (b) módosító jelre, akkor a **Text** menüből válassza a **Font** pontot, ahol jelölje be a **Maestro** típust.

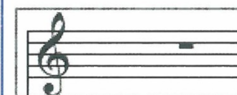



## Szótár

**Hangjegyvonalak** A kotta öt vonala, melyre a zenei hangoknak megfelelő hangjegyeket írják.



**Ütem** A kottában lévő hangjegyek alkotta egység. Azt a függőleges vonalat is jelenti, amely két ütemet választ el egymástól.



**Hangkártya** Egy áramkörökből álló lap, mely a számítógép alaplapjához illeszkedik. A digitális információt hanggá alakítja, melyet a számítógép hangszórói szólaltatnak meg. A hangot pedig, melyet a gép mikrofonja rögzít, digitális információvá alakítja csökkentett fájlméretben.




## Hibakereső

**Nem tudja meghallgatni a megírt zenét.**

A Vezérlőpulton válassza a **Hangok és audioeszközök** opciót. Kattintson az **Audió** fülre, és ellenőrizze, hogy a 'Hanglejátszás' szekcióban az 'Alapértelmezett eszköz' ablakban megfelelő-e a beállítás.



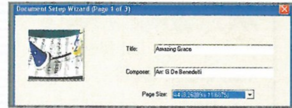

A **Hangerő** fülön ellenőrizze, hogy az 'Eszköz hangereje' a megfelelő értéken áll-e, és az **Elnémítás** nincs-e bejelölve. Ha hangszórót használ, nézze meg, hogy megfelelően vannak-e csatlakoztatva és hogy a rajtuk lévő hangerő-szabályozó a megfelelő értéken áll-e.

# Új kotta kezdése

**A NotePad Dokumentum Varázslója segítségével mindent részletesen előkészíthetünk, hogy hozzákezdhessünk a komponáláshoz.**

**1** Indítsa el a programot az Asztalon lévő **Finale NotePad 2002** parancsikonjára kattintva.

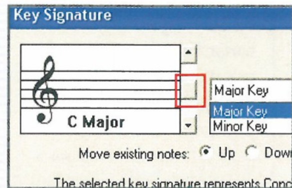


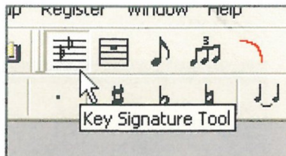

**2** A megjelenő Document Setup Wizard párbeszédablakba írja be a készülő mű címét és a zeneszerző adatait. Itt egyéb beállításokat is tehet.

**3** Miután kiválasztotta a hangszert és a hangnem előjelzését, nyomja meg a **Finish** gombot, aminek hatására a NotePad képernyőjén megnyílik egy új kotta.






**4** Ha időközben bármikor hangnemet szeretne váltani, akkor kattintson a **Key Signature Tool** gombra, majd az előjelzés melletti csúszka felfelé vagy lefelé mozgatásával állítsa be újra. A Key panelben választhat hangnemet. Végül **OK**.





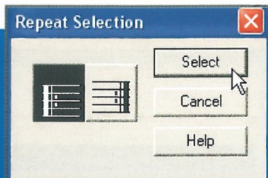

## Ötlet

Mentse el a dokumentumot a merevlemezre, még mielőtt hangjegyeket adna a kottához.

## Kisokos

### Ismétlés jel

Kattintson a Repeat eszközre, és válassza ki a kottában, hogy hol kezdődik az ismételni kívánt rész. A Repeat Selection párbeszédablakban nyomja meg a Forward Repeat gombot az ablak bal oldalán, majd kattintson a Select opcióra. Válassza ki a kottán, hogy hol végződik az ismételni kívánt rész, és kattintson a Backward Repeat gombra, majd nyomja meg a Select gombot. Az ismétlő jelek kék színben jelennek meg a kottában.







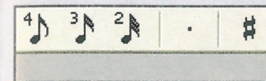

## Fókuszban

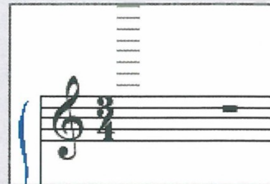
### Hangjegyek beillesztése a kottába

**A Simple Entry eszköztár használatával lehet hangjegyet illeszteni a kottába, és az Eraser eszközzel lehet eltávolítani.**

**1** A Simple Entry eszköztárat a **Simple Entry Tool** gombra kattintva tudjuk aktiválni. A kottaírás megkezdéséhez válassza ki az első hangjegyet. Példánkban a Negyedhang lett kiválasztva.

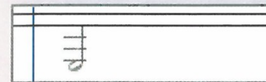




**2** Az egér mutatóját húzza a kottában oda, ahová a hangjegyet tenni akarja, majd kattintson. A kiválasztott hangjegy félkövér méretű lett.

**3** Ha egy G kulcs alatti 'C' hangot kíván a kottába illeszteni a kotta alsó 'E' hangja alá, a pótvonalak automatikusan megjelennek, mihelyst a kiválasztott hangjegyet az 'E' hangnak megfelelő vonal alá húzza. Helyezze el a hangjegyet a megfelelő vonalon, majd kattintson az egérrel.

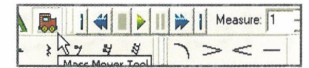




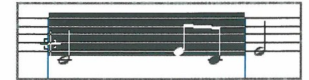
# Zene másolása, beillesztése

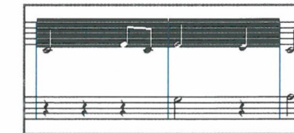
**Ha egy ütemet többször meg kell ismételni a kottában, célszerűbb a másolás és beillesztés, mint újból beírni a hangjegyeket a kottába.**

**1** A NotePad fő eszköztárában válassza a **Mass Mover Tool**t.

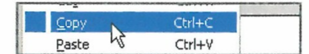



**2** Kattintson a másolni kívánt ütem bal oldalára a kottában.

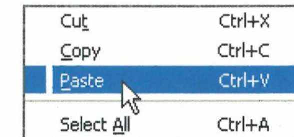




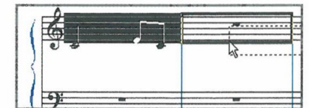
**3** Több ütem másolásához tartsa lenyomva a **Shift** billentyűt, és kattintson rá a többi ütemre is.



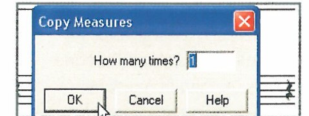

**4** Kattintson az **Edit/Copy** opcióra.




**5** Kattintson oda, ahová be akarja másolni a zenét. Kattintson az **Edit**re, válassza a **Paste** opciót.



**6** Megteheti, hogy kijelöli az adott ütemet, és az egérrel máshová húzza. Mikor elengedi az egeret, megjelenik a **Copy Measures** ablak. A 'How many times' panelbe beírhatja az ismétlések számát. Végül **OK**.

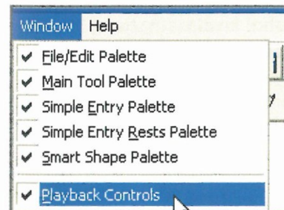



# Hallgassa vissza a zenét

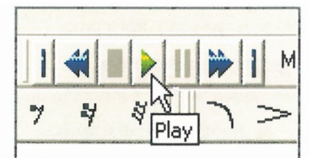
**A kotta írása folyamán meghallgathatja a szerzett zenét, és ha valami nem nyeri el a tetszését, megteheti a szükséges változtatásokat.**

**1** Nyomja le a **Szóköz** billentyűt, majd kattintson a kotta első ütemének bal oldalára. Ekkor a kurzor a 'fül' alakra vált át. Az eddig bevitt zene fog megszólalni. A lejátszás kikapcsolásához kattintson egyet a NotePad képernyőjén.




**2** A NotePad képernyőjén kattintson a **Window** menüre, majd válassza a **Playback controls** opciót a megjelenő listából. Ezután megjelenik a Playback Control eszköztár, melyen számos gomb található.





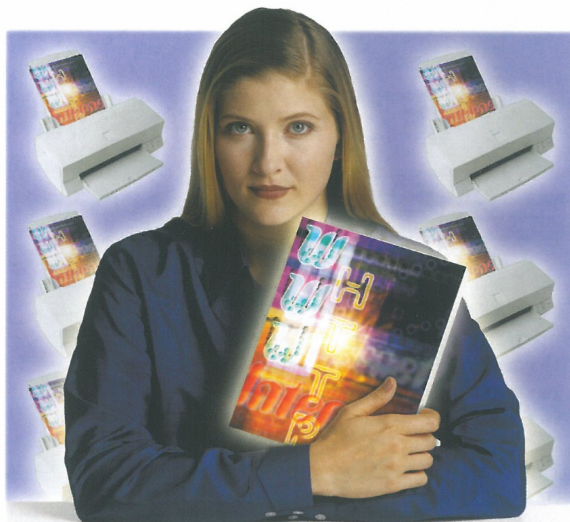

**3** Amint a Playback controls megjelenik, próbálja ki egyenként a gombokat. Nagyon hasonlítanak egy magnó vagy egy CD-lejátszó gombjaira. Ugyanígy megtalálja a Lejátszás, Szünet, Vissza, Előre és Állj gombokat.

# A PowerPoint alapjai

**Megkapó bemutatók**

## Tartalom


- A program által kínált lehetőségek
- Az Előadás-tervező Varázsló használata
- Saját sablon tervezése és elkészítése
- Létező PowerPoint sablonok szerkesztése

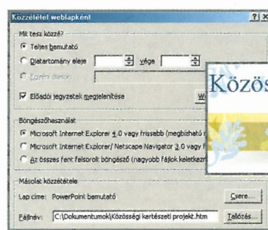
Mondanivalónk megosztása a hallgatósággal nem mindig könnyű feladat. A PowerPoint előadáskészítő program, amely a Microsoft Office csomag része, segítséget nyújthat ebben. Színes diákat tervezhet és szerkeszthet a mondanivalója összegzéséhez, továbbá hangot, képeket és különleges hatásokat alkalmazhat. Az adatok számtalan módon bemutathatók. Kinyomtathatja őket papírra, 35 mm-es fóliákra vagy laptopról kivetítheti őket.

### Univerzális eszköz

Bemutatóját közzéteheti a világhálón. A PowerPoint ideális üzleti prezentációkhoz, ezért a cégek gyakran használják pénzügyi adatok összegzésére, bemutatására. Otthon pedig miért is ne használná a nyaralási képek vagy egy iskolai projekt bemutatásához? Akármi is legyen a bemutatóval kapcsolatos igénye, a PowerPointtal szakszerű és elegáns formába öntheti előadását.

## Tudta-e?

**A PowerPoint projekt webes előkészítéséhez menjen a Fájl menübe és kattintson a Mentés weblapként parancsra, PowerPoint vagy HTML formátumban mentse el. Így a dokumentum egészét vagy részeit közzéteheti webhelyén. A HTML formátum tartalmaz egy görgetősávot, amely keretbe foglalva a diákat segít a köztük való lépegetésben.**

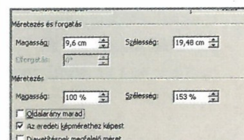





## Kérdés-felelet

**K Miért nem tudom átméretezni a képemet torzítás nélkül?**

**F** Mert az arányok nincsenek rögzítve. Jelölje ki az objektumot, a **Formátum** menüben kattintson a **Kép** ablakra. A **Méret** fülön tegyen pipát az 'Oldalarány marad' mellé. Nyomjon **OK**-t.



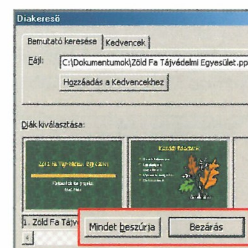

**K Olyan, mintha semmit nem lehetne kijelölni vagy változtatni egy dián. Miért?**




**F** Előfordulhat, hogy rossz nézetet választott. Válassza a 'Normál' nézetet. Ha még mindig nem történik semmi, a **Nézet** menüben mutasson rá a **Minta** opcióra, majd kattintson a **Dia-minta** parancsra. Ennek a megváltoztatásával minden diát átalakíthat, vagy új mintát készíthet az adott diának.

**K Hogyan másolhatom át a diát egyik bemutatóból a másikba?**

**F** Kattintson az új dia helyét közvetlenül megelőző diára. A **Beszúrás** menüben kattintson a **Dia fájlból** parancsra. Találja meg a másolás forrásául használt bemutatót. Kattintson a **Megjelenítés**re, jelölje ki a megfelelő diát és nyomja le a **Beszúrás** gombot. A bemutató összes diájának lemásolásához a **Mind beszúrás**ára kattintson.




**K Melyik szokványos billentyűparancsok használhatók a PowerPoint-ban?**

**F** Számos általános billentyűparancs működik. A **Ctrl + C** a másolás, a **Ctrl + S** a mentés, a **Ctrl + V** a beillesztés és a **Ctrl + X** a kivágás billentyűparancsa itt is. A Mentés másként funkcióhoz nyomja le az **F12** gombot.

## Szótár

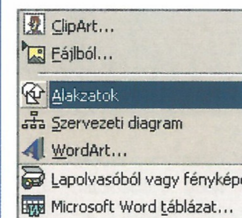
**Diavetítés** A bemutató előadásának egy módja, amely a teljes képernyőt kitölti és automatikusan vagy kézi irányítással „játssza le" a diákat.




**ClipArt galéria** A PowerPoint grafikai elemeinek tárolására szolgáló hely.

**Dia-minta** Mintasablon. Itt lehet végrehajtani minden olyan változtatást, amely a bemutató összes diáját érinti.

**Alakzatok** Előre gyártott alakzatok, amelyek a bemutatóhoz adhatók.

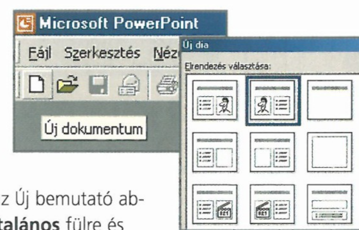



**Sablon** A dokumentum elrendezését meghatározó fájl, amely például rögzíti az oldal- és betűméretet. Sok dokumentumhoz használható ugyanaz a sablon.

## Hibakereső

**Nem talál az igényeinek megfelelő elrendezésű PowerPoint bemutatót.**

A PowerPointban könnyen készíthet saját bemutatót, még ha az első tollvonástól is kell kezdenie. Kattintson az **Új** ikonra az eszköztáron. Amikor az Új bemutató ablak megjelenik, kattintson az **Általános** fülre és jelölje ki az **Üres bemutató**t. Az új dia ablakban számtalan elrendezési lehetőség közül választhat, amelyek az igényeihez igazíthatók. Kattintson a legmegfelelőbbre és nyomjon **OK**-t.






H-P-73-10-20-024

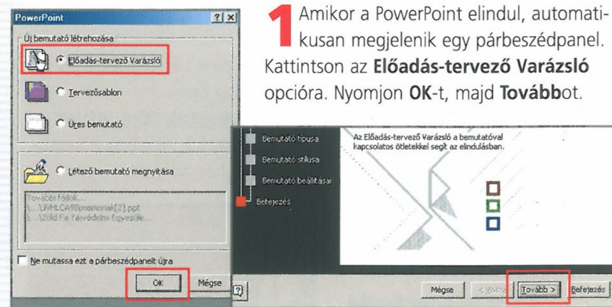
# A PowerPoint elindítása

Kattintson a **Start** gombra, menjen a **Programok** menüsorra és jelölje ki a **Microsoft PowerPoint** opciót.



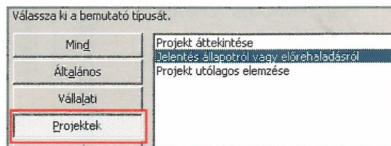

# Az Előadás-tervező Varázsló

**A PowerPoint Előadás-tervező Varázslója segít megtenni az első lépéseket egy bemutató elkészítéséhez.**

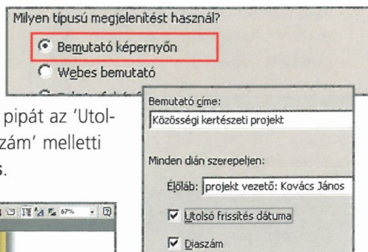


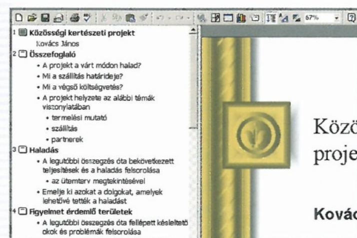

**1** Amikor a PowerPoint elindul, automatikusan megjelenik egy párbeszédpanel. Kattintson az **Előadás-tervező Varázsló** opcióra. Nyomjon **OK**-t, majd **Tovább**ot.

**2** Kattintson a **Projektek**re. A jobboldali panelben válassza a 'Jelentés állapotról vagy előrehaladásról' opciót. Nyomjon **Tovább**ot.




**3** A 'Milyen típusú megjelenítést használ?' pontban jelölje meg a 'Bemutató képernyőn' opciót. **Tovább**. Adjon címet. Tegyen pipát az 'Utolsó frissítés dátuma' és a 'Diaszám' melletti mezőkbe. **Tovább**, **Befejezés**.



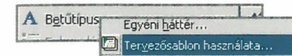




**4** Az Előadás-tervező Varázsló már el is készített egy szerkeszthető bemutatót. A baloldali oszlopban a diák számokkal ellátva jelennek meg.

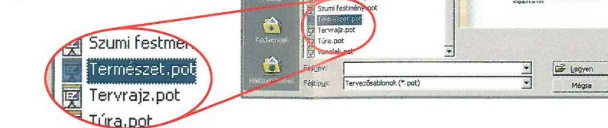
# A bemutató szerkesztése

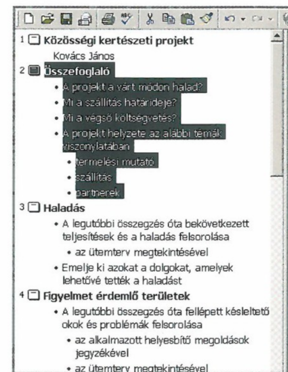
**A rendelkezésre álló sablonokkal teljesen az egyéni elképzeléseihez igazíthatja a bemutatót.**

**1** A **Formátum**ban válassza a **Beépített elrendezések** pontot.



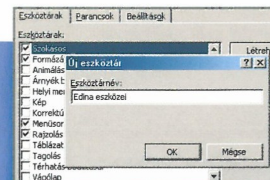

**2** A sablonokat tartalmazó listából jelöljön ki egyet. Például kattintson a **Természet**re, és nyomja meg az **Alkalmaz** gombot.




**3** A diák megjelenési sorrendjének megváltoztatásához elég csak rákattintani a baloldali oszlop melletti kis ablakokra és elhúzni a kijelölt részeket.

**4** Dia kitörléséhez kattintson egyszer a kis ablakra és nyomja le a **Delete** billentyűt.



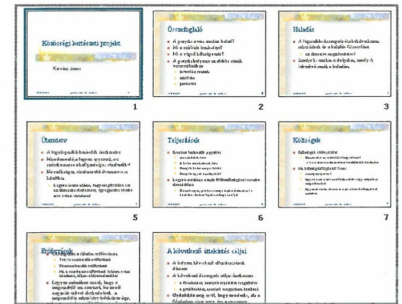

## Kisokos

### Új eszköztár

**Ha van kedvenc parancsa, mint például Kép beszúrása vagy új dia, amelyeket gyorsan akar elérni, készíthet új eszköztárat. Menjen az Eszközök menübe és kattintson a Testreszabás parancsra. Válassza ki az Eszköztárak fület és nyomja meg a Létrehozás gombot. Nevezze el az új eszköztárat. Menjen a Kategóriák fülre. A Parancsok fül Kategóriák paneljében jelöljön ki kategóriákat. A parancsok jobbra láthatók. Most kattintson rá kedvenceire és húzza át őket a menüsorba.**

# Különböző nézetek előnyei

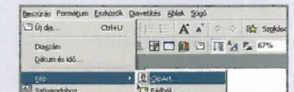
Ha egyszerre akarja megnézni az összes diát, menjen a **Nézet** menü **Diarendező** pontjába. A bal, jobb, fel és le billentyűkkel mozoghat a diák között. Duplán kattintva egy diára visszajut a normális PowerPoint nézetbe.



## Fókuszban

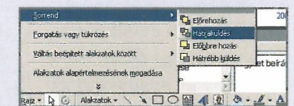
### Grafika és speciális hatások alkalmazása

**1** ClipArt kép hozzáadása. Kattintson a **Beszúrás** menüre, a **Kép** opciók alatt pedig válassza a **ClipArt**ot.

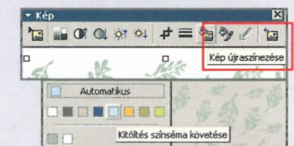


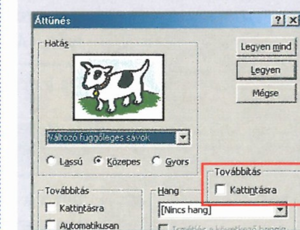
**2** Jelölje ki a **Kép** fület. Kattintson a **Természet és Minta** opciókra. Zárja be az ablakot és méretezze a képet.

**3** Ha szeretné a képet a szöveg mögé helyezni, jelölje ki és nyomja meg a **Rajz** gombot a **Rajzolás** eszköztáron. A **Sorrend** menüjében a **Hátrébb küldés** sort jelölje ki.



**4** Változtassa meg a kép színeit. Jelölje ki a képet és a **Kép** eszköztárban válassza a **Kép újraszínezése** pontot. Válasszon színeket a legördülő palettákról, majd nyomjon **OK**-t.




**5** Effekt alkalmazásához kattintson a **Diavetítés** menüben az **Áttűnés** pontra. A 'Hatás' menüjében keresse a **Függőleges rácsok**at és a **Közepes gyorsaság**ot. A 'Továbbítás'-nál a **Kattintásra** opciót válassza. Nyomja meg az **Alkalmazás az összes diára** gombot.

# Készítsünk címkéket

**Ragasszuk fel együtt**

## Tartalom


- A címke megrajzolása
- Szövegek és Wingdingek beillesztése
- Színek használata
- A címke kinyomtatása




A címketervezés vidám közös családi program lehet. A kicsik imádják ezeket, különösen ha színesek, grafikájuk és feliratuk egyszerű. Számítógép segítségével tervezhet és nyomtathat ilyen öntapadós címkéket, melyek vidámmá teszik a gyerekek rajzkönyvét, de a könyvek és videók rendszerezését is megkönnyítik. Ez a fejezet bemutatja, hogyan készíthet a Worddel címkesablonokat.

### Speciális effektek

Használhat különleges betűtípusokat, nagyméretű, félkövér és körvonalazott változatokat. Tanácsainkat követve lépésről lépésre megtanulhatja, hogyan kell használnia a Wingdings szimbólumokat és a kész alakzatokat a grafikában. Tippeket és tanácsokat is adunk a színek használatához, így könnyen létrehozhatja a színes hátterű és szövegű címkéket.

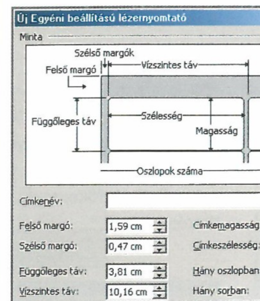
## Tudta-e?

**Sok vállalkozásnak szüksége van professzionális címkekészítő programra. Nekik szeretnénk a figyelmükbe ajánlani a www.provimax.hu oldalt. Mielőtt beszerezne egy ilyen programot, érdeklődjön más lehetőségek után is. Vásárlás előtt minden részletében ismerkedjen meg a címkéző programmal. ügyeljen, hogy a már meglévő számítógép konfigurációja megfeleljen a kívánt futtatási környezetnek. Fontos még a megfelelő garanciális bázis megléte, hogy esetleges problémáira a megfelelő megoldást kapja.**





## Kérdés-felelet




**K Hogyan bizonyosodhatom meg arról, hogy a címke megfelelő méretű lesz?**

**F** Rajzolja meg a címke körvonalát a **Szögletes** gombot használva, majd a **Formátum** menüből válassza ki az **Alakzat** pontot. Kattintson a **Méret** fülre, majd ott a megfelelő mezőbe írja be a kívánt méretet. Nyomjon **OK**-t.

**K Mit tegyek, ha a címkéim nem jelennek meg a Terméktípus ablakban?**

**F** Hozza létre saját sablonját. Az **Eszközök** menüben válassza ki a **Levelek és küldemények**, azon belül pedig a **Boríték és címke** pontot. Ott a **Címkék** fülre kattintson, majd a **Beállítások** gombra. Írja be a címke méreteit és az oldalon való elhelyezkedését a megfelelő sorokba. Nyomjon **OK**-t. Ha a méret, amire szüksége van, nem szerepel a már meglévők közt, módosítsa azt.

**K Hogyan készíthetek kerek címkéket?**

**F** A Wordnek nincs kerek címke sablonja. Készítsen négyszögletes címkesablont, melynek oldalhosszúsága megegyezik a kívánt kör átmérőjével. Majd ezzel a sablonnal készítsen kerek címkét. A rajz eszköztárból az **Ovális** gombot használja. Tartsa a **Shift** gombot lenyomva, amíg az egeret mozgatva megrajzolja a kört.



**K Hol kaphatok címkenyomtatáshoz papírt?**

**F** Számítástechnikai boltban vagy papír-írószerboltban. Rendelhet papírt és más számítógépes kiegészítőket a www.officetrans.hu vagy www.officedepot.hu oldalon.

## Szótár

VAGÁNY VAGYOK (COPPERPLATE GO
Kata uzsonnás doboza (DicolMedium)
Ötelésre vágyom (Jester)
Egy angyal vagyok (Lucida Han
Szülinapos (Curlz MT)

**Betűtípus** Különböző elnevezésű és változatú betűformák léteznek. Vannak normál, félkövér nyújtott és körvonalazott típusok.
**Betűméret** A betű nagysága. Mértékegysége a „pont" (pt). A Word eszköztárának legördülő menüjéből választható legnagyobb méret a 72 pontos. Nagyobb betűméretet a Formázás menüponton belüli Betűtípusra kattintva érhetünk el, ha a Betűtípus fül Méret ablakába beírjuk a kívánt értéket, majd lenyomjuk az OK gombot.

Méret: 84 / 8 / 9 / 10 / 11 / 12

**Címketípus** A címke típusa vagy gyártója. Avery címke használata esetén válassza ki az „Avery A4 vagy A5" méretet.
**Sablon** Szövegtükör, aminek segítségével elkészíthető a címke.
**Wingding** Szövegbe illeszthető képi szimbólum.

## Hibakereső

**A címkék beragadtak a nyomtatóba.**

Ha a papírt többször akarjuk használni, előfordul, hogy a címkék elakadnak a nyomtatóban. Ezért célszerű az íven lévő összes címkét egyből megformázni és kinyomtatni, azaz egy ív címkét csak egyszer betenni a printerbe. Érdemes a nyomtató használati útmutatóját is megnézni a címkenyomtatással kapcsolatban. Fontos, hogy a nyomtató típusának megfelelő címkét használjunk. A csomagon „inkjet" vagy „laser" felirat szerepeljen.



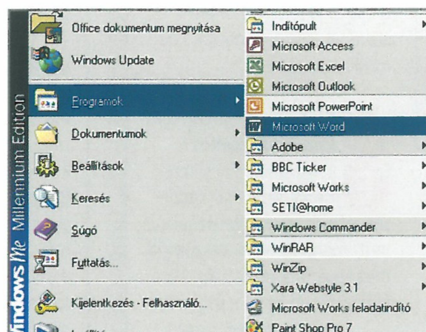


H-P-73-10-20-044

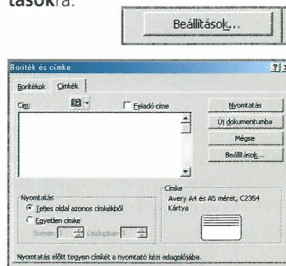
# Sablonkészítés

**A címkékéhez egy sablont kell készíteni. Ezt használva tudja majd a címkék sorát nyomtatni.**

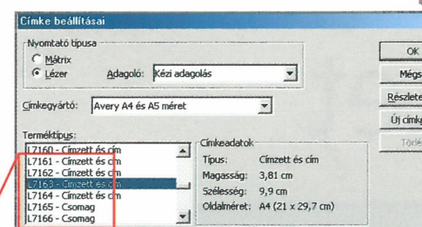
**1** Kattintson a **Start** menüre, majd a **Programok** közül válassza ki szövegszerkesztőjét, és nyissa meg. Ebben a programban fog dolgozni. **Microsoft Word**ben készülnek a címkék. A program indulásakor azonnal megnyit egy új dokumentumot.

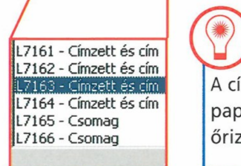


**2** A sablon létrehozásához az **Eszközök** menüből válassza ki a **Levelek és küldemények**, majd a **Boríték és címke** pontot. Kattintson a **Címkék** fülre, majd a **Beállítások**ra.




**3** A 'Címke beállítása' dobozban válassza ki nyomtatója típusát. A **Terméktípus** legördülő menüjéből válasszon címketípust. Majd nyomja meg az **OK** gombot.





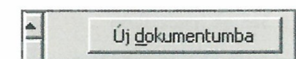



**Ötlet**

A címkéket próbaképpen sima papírra nyomtassa, majd ellenőrizze elhelyezkedésüket.



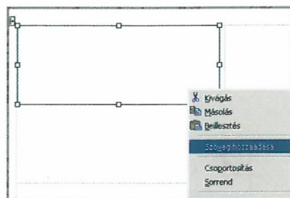
**4** A Borítékok és címke dobozban nyomja meg az **Új dokumentumba** gombot. Az új dokumentum Táblázat menüjében válassza ki a **Rácsvonalak megjelenítése** pontot.




# A címke megrajzolása

**5** Jelenítse meg a **Rajzolás** eszköztárat a **Nézet** menün belüli eszköztárak **Rajzolás** pontjára kattintva. A címke körvonalának megrajzolásához kattintson a **Négyszögletes** gombra a **Rajzolás** eszköztárban. Az első klikkeléssel a címke bal felső sarkát tudja kijelölni, majd átlósan húzva az egeret a címke jobb alsó sarka felé tudja kialakítani a négyszöget.

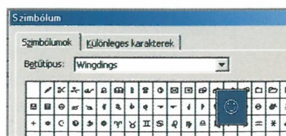


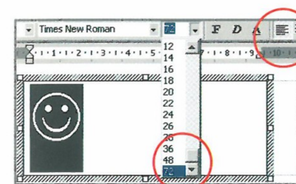


**6** A címkén belüli jobb klikkeléssel egy shortcut menü jelenik meg, válassza ki a **Beillesztés** pontot.

# Szöveg és Wingding beillesztése

**7** Gépelje be a szöveget vagy a **Beszúrás** menüből válassza ki a **Szimbólum** pontot. Klikkelés után a **Szimbólumok** fülben a betűtípus legördülő menüjéből válassza ki a **Wingding** pontot. Kattintson egy szimbólumra, majd a **Beszúrás** gombra.

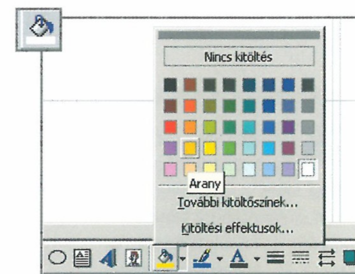




**8** A méret megadásához jelölje ki a szöveget vagy a szimbólumot, és az Eszköztár legördülő menüjéből válassza ki a kívánt méretet. Balra, középre és jobbra zárással címkéjét tipografizálhatja is.

# Színek

**9** A háttér beszínezéséhez klikkeljen a címkére, hogy az ki legyen választva, majd a Rajz Eszköztárból a **Kitöltőszín** ikonra. Válasszon színt vagy kitöltési effektust.




**10** A szöveg vagy a Wingding színének megváltoztatásához jelölje ki azt, majd nyomja meg a **Nyíl** ikont, és válasszon színt.





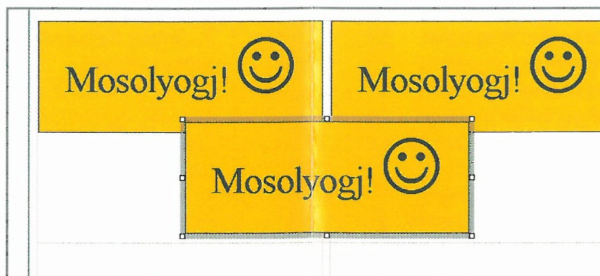

**Kisokos**

## Kész alakzatok használata

**Csillag, zászló és más egyszerű formájú címkéket is készíthetünk a következők szerint. A Rajzoló eszköztárban jelölje ki a kategóriát és válassza ki a kívánt alakzatot. Kattintson a címke belsejébe, majd az egeret mozgassa átlósan, így alakítja ki az alakzatot. A kívánt méret elérésekor nyomja le a Shift gombot. Ezt a formát is feltöltheti szöveggel és ki is színezheti a már ismertetett lépésekben.**




# A címke nyomtatása




**11** A Szerkesztés menüben lévő **Másolás és Beillesztés** segítségével töltse ki a sablont címkéjével. A **Rajz** eszköztárban található **Szövegdoboz** gombot megnyomva a címke tartalmát a kívánt módon helyezheti el a sablonon. Akár minden egyes címkét külön megtervezhet.

**12** A nyomtatáshoz tegye a címéket a nyomtatóba a címke útmutatója szerint, majd a **Fájl** menüben válassza ki a **Nyomtatás** pontot.



# Filmforgatás webkamerával

**Felvétel indul**

## Tartalom


- A filmezéshez szükséges eszközök és kellékek
- Főpróba a forgatás előtt
- A kamera beállításainak módosítása
- Különböző filmes technikák




A webkamera kisméretű videokamera, amelyet a PC-hez csatlakoztatva videofelvételeket készíthet, és azokat a számítógépének a képernyőjén játszhatja vissza. A kamerát e-mail üzenetek rögzítésére és videokonferenciák lebonyolítására használják, de alkalmas rövid filmek készítésére is. Állítsa össze kedvenc mozifilmje legizgalmasabb kockáit, vagy forgassa le saját mini történeteit.

## Kicsi és gyönyörű

Gondolkozzon miniatűr méretekben. A kisautók, figurák és felhúzós játékok egy valódinak látszó jelenet kulcsfontosságú szereplőivé válhatnak. Bemutatjuk, hogyan állíthatja össze videofelszerelését, hogyan próbálhatja el a filmjeleneteket, és hogyan készíthet webkamerájával jó minőségű felvételeket. A film lehet néma, de a PC mikrofonja segítségével hangeffektusokat és zenei aláfestést is illeszthet a filmhez.

## Tudta-e?

**Az Internetről rengeteg, a film világáról szóló tudnivalót is letölthet. Tegyen látogatást az Internet Movie Database (www.imdb.com) honlapon. Ha azzal kacérkodik, hogy webkamerás rendezői bemutatkozását követően aktív szerepet vállalna a filmes világban, keresse fel a Cyber Film School (www.cyberfilmschool.com) honlapot, ahol elsajátíthatja a filmkészítés összes fortélyát, a forgatókönyvírástól a szereplői és rendezői tudnivalókon át egészen a nagyjátékfilm forgatásig.**

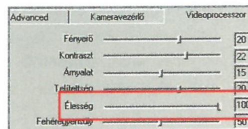



## Kérdés-felelet

**K Küldhetek-e teljes videofelvételt a barátomnak?**

**F** A legtöbb webkamera módot ad rá, hogy a készülék a saját formátumában e-mail üzenet mellékleteként küldjön felvételt. Bár néhány Internet-szolgáltató korlátozza az elküldhető fájl méretét.






**K Javíthatom-e képeim minőségét anélkül, hogy lecserélném webkamerámat?**

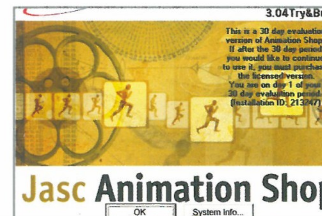
**F** A fényviszonyok javítása az egyik legfontosabb tényező. Mivel a természetes fény a legkedvezőbb, próbálja meg a felvételt az ablak közelében elkészíteni. Győződjön meg arról is, hogy a kockák sebessége a maximálisra van állítva. A kép minőségének finombeállítását a **Speciális kamerabeállítások** részben végezheti el. Az **Eszközbeállítások** részben található **Élesség** csúszkát tolja maximumra, és készítsen próbafelvételt.

**K Hogyan játszhatom le egy felvételnek csak az egyik részét?**

**F** A videó alatt elhelyezkedő lejátszás sáv a videofelvétel hosszát jelzi. Mozgassa a kis kék nyilakat a kívánt kezdési és végpontokhoz. A lejátszás a legközelebb eső kockával fog elindulni.

**K Hogyan illeszthetem össze a különböző felvételeket?**

**F** Ha számítógépére telepítve van a Paint Shop Pro 7 program, annak Animation Shop szoftverével a különböző felvételeket vágással, szerkesztéssel és beillesztéssel önálló filmmé alakíthatja. Bővebb információt az Animation Shop súgófájljaiban talál.




## Szótár

**Pan and tilt** Panorámafelvételnek hívjuk, amikor a cselekmény nyomon követéséhez a kamerát lassan körbejáratjuk. Ezzel a technikával a westernfilmekből már jól ismert drámai hatást érhetjük el. A kamera fel és le mozgatását hívjuk billegtetésnek.

**Executable format** Olyan fájlformátum (.exe), amely hozzárendeli a felvételhez a VideoLink Mail funkciót, így a fájlt bárki le tudja játszani, aki PC-vel rendelkezik.

**.avi** Az 'Audio Video Interlaced' rövidítése. Olyan Windows fájlformátum, amelyet más számítástechnikai környezetben (például Apple rendszerben) is le lehet játszani. Kisebb, mint egy '.exe' fájl, így felhasználható saját felvételek rögzítésére vagy ismerősöknek való továbbküldésre.

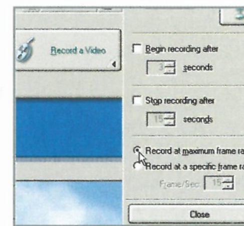
Fájlnév: Sára szülinapja.avi
Fájl típusa: Microsoft AVI fájlok (*.avi)

**Player** A felvételek lejátszására alkalmas szoftver. A legtöbb modern PC már tartalmazza a Windows Media Playert, de más szoftverek, mint például az Apple QuickTime is letölthetők az Internetről.

## Hibakereső

**A felvétel döcögős, egyenetlen.**

Növelje a fényt, legyen az természetes vagy mesterséges. Zárjon be minden alkalmazást, amely lassíthatja a PC működését. Ismételje meg a felvételt. Ha a képernyőn még mindig túl szétesző a felvétel, a 'Record a Video' gombra kattintva válassza a **Change Video Capture Settings** opciót, majd a **Record at Maximum Frame Rate** sort. Ha nem akar hangot rögzíteni, vegye ki a pipát az 'Include audio' opció elől, majd kattintson a **Close** gombra. A kép akkor is szaggatottan jelenik meg, ha a kamera vagy a felvett tárgy túl gyorsan mozog.




H-P-73-10-20-048

# A szükséges eszközök

**Mielőtt forgatni kezdene, gondolja át, mi áll rendelkezésére. Használjon fel mindent, amit megfelelőnek ítél.**

**1** Gondolkozzon egyszerű megoldásokban. Háttérfüggönyt készíthet világos szövetből vagy színes papírból, miniatűr díszleteket építhet kartondobozokból, csövekből, mintás papírokból, majd ezeket a kellékeket kiszínezheti vagy kifestheti.





**2** Átlátszó varrócérna vagy horgászzsinór segítségével mozgathatja a tárgyakat. Kösse a zsinórt a kellékre, és mozgassa úgy, hogy a kamerában ne látszódjon. Levegőben játszódó eseményeknél a tárgyakat felfüggesztheti.

# Főpróba

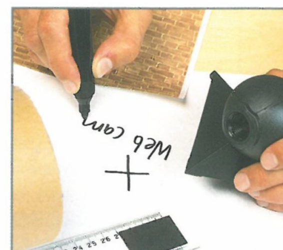
**3** Lépjen a **Start** menü **Programok** almenüjére, válassza azt a programot, amit a webkamerához adtak, ilyen a Logitech QuickCam programja. Helyezze a kamerát és a tárgyakat a PC elé, ha lehetséges úgy, hogy a fényforrás a kamera mögött legyen.






**4** A képernyőn megjelenő képet használva kísérletezzen a megfelelő kameraszöggel, és tartsa meg a jelenet főpróbáját a kamera helyzetének teszteléséhez.



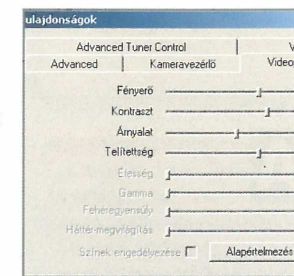




**5** Ha elégedett a kamera szögével, jelölje meg a kamera helyét egy papírlapon. Jelölje be a többi elem helyét is. Ez a kiindulópont a későbbiek során. A díszletek bejelölését az igazi nagy mozifilmek forgatócsoportjának tagjai is elvégzik.

# A kamera beállításainak módosítása



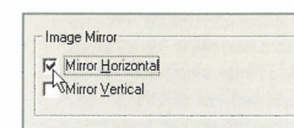
**6** A fényviszonyokat a webkamera beállításaival módosíthatja. QuickCam programban kattintson a **Kamerabeállítások módosítása**, majd a **Speciális kamerabeállítások** parancsokra. Válassza az **Eszközbeállítások** fület. Most beállíthatja a fényviszonyokkal kapcsolatos különböző opciókat, és azonnal láthatja, hogyan befolyásolják a beállítások a filmezni kívánt tárgy megjelenését.




## Ötlet

**Húzza az ablakokat a képernyő szélére, így láthatja a beállítások módosításának hatását.**

**7** Az Advanced ablakban egyéb hatásokkal is kísérletezhet. Válassza például az 'Image Mirror' (Kép tükrözése) egyik opcióját, majd kattintson az **OK** gombra.



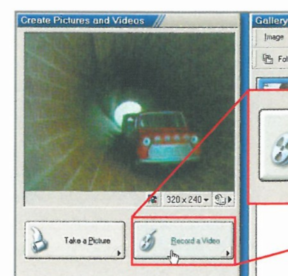

## Kisokos

### Kameramozgatási technikák



**Ha a tárgy mozdulatlan, a mozgás érzetét a kamera elmozdításával is elérheti. A webkamera fókuszállítása kicsit lassú, tehát ne mozgassa a kamerát túl gyorsan. Ha helikopterről készült felvételt akar utánozni, lebegtesse a kamerát a tárgy fölött. Amikor egy szomorú fekete-fehér jelenetet szeretne lefilmezni, állítsa a Kontraszt értékét maximumra, a Telítettség értékét pedig minimumra, majd végül kattintson az OK gombra.**

# Felvétel és lejátszás




**8** Ha némafilmet forgat, kattintson a **Record a Video** gombon látható jobbra mutató nyílra, majd vegye ki a pipát az Include audio sor elől, végül nyomja meg a **Close** parancsot. Készüljön fel a forgatásra, majd kattintson a **Record a Video** gombra.

**9** Amikor leforgatta a jelenetet, nyomja meg a **Recording in Progress... Press to Stop Recording** gombot. A felvétel lejátszása automatikusan elindul. Mentéséhez kattintson a **File** menü **Save As** parancsára és válasszon egy mappát. Nevezze el a fájlt (több jelenet esetén használjon számokat is), majd kattintson a **Save** parancsra.



# A CD-címkéző használata

**Egyedi jelleg**

## Tartalom

- Ízléses CD-címkék tervezése
- Egyedi háttér használata
- Sablonok és stílusuk kipróbálása a SmartDesign programban
- Szöveghatások



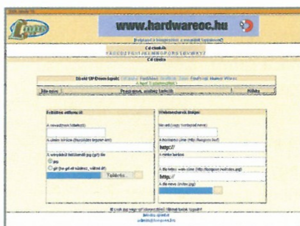

Akár van gépére telepítve CD-író, akár nincs, a Sure Thing CD-címkézővel együtt szállított sablonokat mindenképpen hasznosnak fogja találni, mihelyst a CD-k nyilvántartására kerül sor. A címkéken kívül egy sor borítótervet, gerinctervet és belső borítósablont is talál a sablonok között. A könnyed kezdést háttérsablonok sokasága segíti, de természetesen saját tervezésű hátteret is készíthet.

### Ügyes címkék

A fejezet lépésről lépésre mutatja be az egyedi címketervezés folyamatát, de ezek a lépések a program által készíthető egyéb címketípusok tervezéséhez is útmutatásul szolgálnak. Megtudhatja, hogyan választhat hátteret, hogyan használhatja a különböző szöveg effektusokat, hogyan változtathat betűtípust, színt és méretet, és hogyan készítheti el saját igényeinek megfelelő CD-gyűjteményét.

## Tudta-e?

**Kedvenc keresőnkbe, a Vizslába az origo.hu oldalon írjuk be, hogy CD-címke. Furcsa nevű oldalt nevez meg a kereső a http://loogoos.hu-.t. Kattintsunk az oldal közepén található sorban a CdCímke opcióra. A hirdető sáv alatt megjelenik a CdCímke felirat, alatta pedig ABC sorrendben a választék. Ha a választékot virtuálisan is meg akarja nézni, akkor kattinson az előnézet sorra. A címke kínálatot most már képszerűen is végig böngészheti.**






## Kérdés-felelet

**K Hogyan illeszthetek emblémát a címkére?**




**F** Válassza az I-beam vagy Pointer eszközök egyikét, majd kattintson duplán a 'Place Your Logo Here' feliratú keretre. Megjelenik a 'Picture' párbeszédablak. Kattintson a **Change Picture** parancsra és keresse meg azt a képfájlt, amit emblémaként kíván használni. Nyomjon kétszer **OK**-t.

Ha a kiválasztott sablon nem tartalmazza a fent említett 'Place Your Logo Here' keretet, kattintson a Photos/Cliparts parancsra és válassza a Use Picture Tool eszközt. Az egérkurzort nyomva tartva és húzva jelöljön ki egy megfelelő méretű keretet. Engedje el az egérgombot, és az előbbiekhez hasonló módon jelölje ki az emblémát.

**K Mit tegyek az íven lévő másik címkével?**

**F** A legtöbb CD-címkeív két címkét tartalmaz, előfordulhat, hogy nem szeretné mindkettőt kinyomtatni addig, amíg nincs két teljesen kész címketerve. Ha csak az egyik címkét nyomtatja ki, majd kivágja, kockáztatja, hogy az ív későbbi visszahelyezéskor beragad a nyomtatóba.

**K Hogyan igazíthatom a hátteret a grafikai tervhez illő méretűre?**

**F** Kattintson a **Backgrounds** parancsra és válassza a **Background Properties** opciót. A Background Images részben jelölje meg a 'Stretch to Design w/Bleed' opciót, ezáltal a háttér mérete vízszintes vagy függőleges irányban módosul.




## Szótár

**Eszköztár** A programok leggyakrabban használt funkcióit indító parancsikonok gombjainak gyűjteménye.

**Cursor** Villogó 'I-Beam', jelzi azt a helyet, amelyre a dokumentumon belül az adott elem elhelyezésre kerül.

**Logo** Kép vagy jelmondat formájában megjelenő cégembléma.

pipsqueak

**ClipArt** Az összes grafikai alkalmazás által értelmezhető számítógépes kép.



**Keret** Egy adott kép helye a grafikai területen belül. Minden szöveget és képet ilyen keretekben kell elhelyezni, amely keretek a munkaterület tetszőleges helyére elhelyezhetők.

**Program** Egy bizonyos feladat vagy eljárás számítógépes végrehajtására kifejlesztett szoftver.

## Hibakereső

**A sablonon belül nem tud módosítani a szövegen.**

A címkeforma kiválasztásakor valószínűleg a 'Select layout style' menüt használta, amely magában foglalja a szöveg effekteket, mint például a hajlított szöveg stílust. Az effekteket megjelenítő szövegkeretben lévő szöveg formázásához válassza az I-beam vagy Pointer eszközt, és kattintson duplán a tervezetben lévő szövegre. Jelölje ki a szöveget a 'Text Effect' ablakban és gépelje be azt a szöveget, amire ki szeretné cserélni. Visszatéréshez és a változtatások megtekintéséhez nyomja meg az **OK** gombot.






H-P-73-10-20-031

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

# A kezdeti lépések



**A CD-címkéző program megnyitása után szükség van egy sablonra. Válassza a SmartDesign opciót.**

**1** A program elindításához kattintson a **Start** menü Programok almenüjére, válassza a **SureThing** majd a **SureThing CD Labeler LE Edition** sorokat. Másik megoldásként kattintson az Asztal megfelelő parancsikonjára.





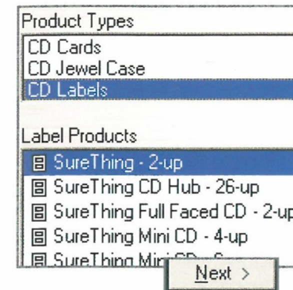


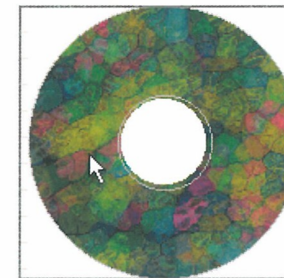


**2** Zárja be a SureThing reklámablakát, majd az új címke tervezésének megkezdéséhez kattintson a **New** parancsra.




**3** Válassza ki a címketípust és a termékfajtát. Kattintson a **Next** (Tovább) gombra.



**4** Nyomja meg a Browse parancsot, itt választhat hátteret, nyomjon **OK**-t, majd **Next**-et.

**5** Jelölje meg a 'Use SmartDesigns'-t és kattintson a **Finish**-re. Most megadhatja részleteket.




**Ötlet**

A törlendő elemet jelölje ki a Pointer eszközzel, és nyomja meg a Delete gombot.

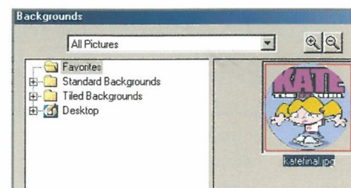
# Saját háttér beillesztése

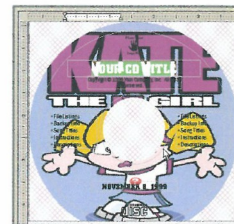
**Ha van egy olyan saját készítésű háttere, amelyet szívesen használna, a CD-címkéző program tervező ablakában jelölje azt ki.**




**6** Kattintson a képernyő baloldalán lévő **Backgrounds** ikonra és válassza a legördülő menü **Use Your Own Background**ját.

**7** Kattintson a megfelelő mappában a keresett fájlra. Nyomjon **OK**-t.



**8** A kiválasztott kép a tervezendő CD-címke háttérképeként jelenik meg.

# Szöveg beillesztése és formázása

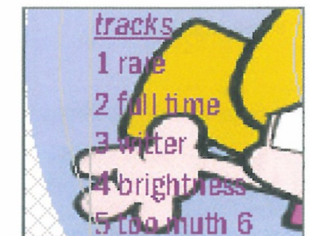
**Miután kiválasztotta a címkesablont, a rendelkezésre álló helyekre beillesztheti saját szövegét.**

**9** Válassza az eszköztár I-beam parancsát, majd jelölje ki a 'YOUR CD TITLE' szöveget.




**10** Gépelje be a kívánt CD-címet. Az eszköztár formázó parancsai segítségével megváltoztathatja a szöveg betűtípusát, színét és stílusát.



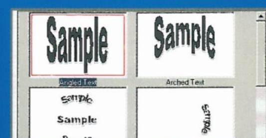




**11** Az utóbbi lépést a sablon más részeivel (például a track listing – zeneszámok listája és data created – adatrendezés) kapcsolatosan is elvégezheti.

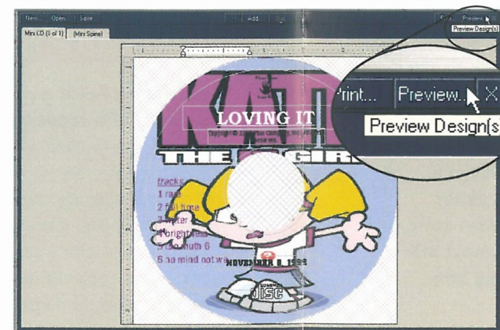
**Kisokos**

## Trükkös szövegek

Saját szövegbokszai elkészítéséhez kattintson a Text Effects gombra, majd válassza a Use Text Effect Wizard opciót. Az első ablakban ki kell választania a szöveg alapformáját. Ha ezzel végzett, kattintson a Next gombra. A következő ablakban a kiválasztott alaptípust módosíthatja, megváltoztathatja annak színét, stílusát és méretét. Végül gépelje be a szöveget és nyomja meg a Finish parancsot.

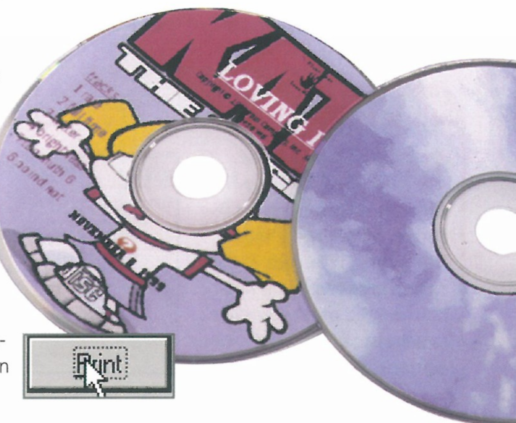



# Nyomtatási kép és nyomtatás




**12** Amikor elégedett az elkészült tervvel, kattintson a tervező képernyő jobb felső sarkában lévő **Preview** (Nyomtatási kép) gombra. Megjelenik a címke kicsinyített nyomtatási képe.

**13** Helyezzen el a nyomtatóban egy címkeívet és ügyeljen arra, hogy az pontosan illeszkedjen. Végül kattintson a **Print** gombra.



# Video-adatbázis

**Könnyű elérhetőség**

## Tartalom

- Videoadatbázis készítése a Microsoft Access segítségével
- Videokazetták és tartalmuk összekapcsolása
- Kétfajta űrlap tervezése Access Varázslóval



Adatbázis lehet egy adatlap, egy táblázat nevekkel és címekkel, esetleg több bonyolult, összefüggő táblázat. A Microsoft Access nagy teljesítményű adatbázis-kezelő alkalmazás, eszközöket kínál az adatok beviteléhez, társításához, rendezéséhez, megtekintéséhez és kinyomtatásához. Munkahelyeken már széles körben használják, de ideális eszköz otthoni használatra is. Például adatbázist készíthet vele kedvenc videóiról és DVD-gyűjteményéről.

### Terepszemle

Egyetlen adattábla használatakor felmerülhet az a probléma, hogy nehéz előre tudni a tárolni kívánt adatok mennyiségét. Például előfordulhat, hogy nem határozott meg elegendő mezőt. Ez a kártya azt mutatja be, hogyan hozhat létre az igényeinek megfelelő, tökéletes és rugalmas adatbázist.

## Tudta-e?

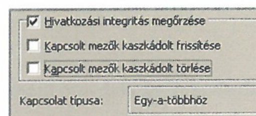
**Ha az Access programról még többet szeretne tudni, vagy különleges megoldásokkal kapcsolatos kérdése van, akkor legegyszerűbb, ha meglátogatja a www.microsoft.hu weboldalt. Az oldalon vagy beírja a keresőbe az**




**Access szót, vagy belép a Termékinformáció menübe, itt rákattint a 'Segítségnyújtás az Access programhoz' sorra, majd a megjelenő ablakban kedvére válogathat az Önt érdeklő témának megfelelően.**



## Kérdés-felelet




**K Mi történik, ha kapcsolatot hozok létre a videók és tartalmuk között, de nem pipálom ki a 'Kapcsolt mezők kaszkádolt törlése' opciót?**

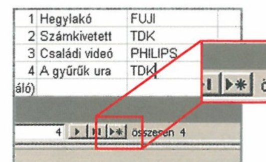
**F** Például egy elévült videó törlése után minden kapcsolt tartalom a táblázatban marad, ezzel megnehezítve a kereséseket és a rendezést. Idővel az ilyen adatok felhalmozódnak, lelassítva a gépet és feleslegesen növelve az adatbázist.

**K Hogyan lehet számláló vagy időtartam szerint rendezni a Videók tartalmát?**

**F** A kurzort helyezze a Számláló / Időtartam mezőbe, és kattintson az A-tól Z-ig / Z-től A-ig gombok egyikére. Ezzel a rekordokat növekvő (A-tól Z-ig) vagy csökkenő (Z-től A-ig) sorrendbe rendezi. Ezután nézze át az adatokat a navigációs gombok segítségével.

**K Új bejegyzést szeretnék adni egy videóhoz. Mit tegyek?**

**F** Kattintson az új rekord gombra a 'Videók: tábla' alján. Új üres sor képződik. Az Access automatikusan menti a begépelt adatot.




**K Hogyan töröljek egy videót vagy tartalmát az adatbázisból?**

**F** Kattintson a törlendő mezőre. A **Szerkesztés** menüből válassza a **Rekord törlése** parancsot. Nyomjon **Igen**t a figyelmeztető panelben, amennyiben véglegesen törölni szeretné a rekordot az adatbázisból. Ha meggondolta magát, és megtartaná a mezőt, nyomjon **Nem**et.




## Szótár

| Mezőnév | Adattípus |
|---|---|
| Videokód | Számláló |
| Film címe | Szöveg |
| Videokazetta gyártója | Szöveg |
| Szalag hossza | Szöveg |

**Számláló** Olyan mezőtípus az Access adatbázisban, amely az egyes rekordok hozzáadásakor automatikusan egyedi számot rendel a rekordhoz. Ezáltal az amúgy azonos adattípust tartalmazó mezőket egyedi módon különbözteti meg, ami kulcsfontosságú a kapcsolatok feldolgozásakor.

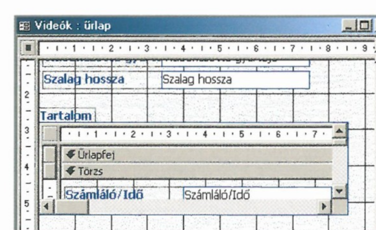
| (Számláló) | |
|---|---|
| 1 | Hegylakó |
| 2 | Számkivetett |
| 3 | Családi videó |
| 4 | A gyűrűk ura |

**Segédűrlap** Olyan űrlap, amely egy másik űrlapon belül jelenik meg. A benne tárolt adat valamilyen módon kapcsolódik az elsődleges űrlaphoz. Videoadatbázis esetén a Tartalom űrlap a segédűrlap, mert egy videóhoz számos, tartalomra vonatkozó feljegyzés tartozik, amelyek különböző táblákban vannak tárolva.

## Hibakereső

**Nem tudja áthúzni a Tartalom űrlapot a Videók űrlapra.**

Tervező nézetben fontos úgy beállítani a 'Videokazetták: adatbázis' ablakot és a Videók űrlapot, hogy egyidejűleg láthatóak legyenek. Szükség szerint méretezze át a Videók űrlapot, hogy legyen elég szabad terület. Ezután erre a helyre húzza át a Tartalom űrlapot, mozdítsa el balra, és az űrlapláb fölé érve engedje el.






H-P-73-10-20-029

# Új üres adatbázis készítése

**Az Access adatbázisok sokkal rugalmasabbak, mint a táblázatkezelő alkalmazások alapvető listái.**

**1** A **Start** menüben válassza a **Programok**at, majd a **Microsoft Access**-t. Az ablakban helyezzen pontot az 'Üres Access adatbázis' mellé. Nyomjon **Ok**-t. Megjelenik az 'Új adatbázis' ablak. A 'Fájlnév'-ben adjon címet az adatbázisnak, a példában ez 'Videók'. Nyomja le a **Létrehozás** gombot.

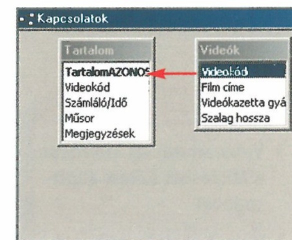
**2** A 'Videokazetták: adatbázis' ablakban kattintson duplán a **Tábla létrehozása Tervező nézetben** parancsra. A 'Mezőnév' alatti első sorba írja be a 'Videokód' szót, az 'Adattípus' oszlopban pedig válassza a 'Számláló' opciót a legördülő menüből. Adjon hozzá még három mezőt, 'Cím', 'Gyártó' és 'Szalag hossza' névvel. Mindháromhoz állítsa be a 'Szöveg' adattípust.

**3** Jobb egérgombbal kattintson a **Videokód**ra. Válassza az **Elsődleges kulcs**ot. A **Fájl** menüben válassza a **Mentés másként** opciót. Írjon 'Videók'-at a 'Tábla (tábla 1) mentése az alábbi néven' mezőbe. Nyomjon **OK**-t.

**4** Lépjen vissza a 'Videók: adatbázis' ablakba. A fentieket megismételve készítsen egy második, 'Tartalom' nevű táblát, a következő mezőkkel: 'TartalomAZONOSÍTÓ, Videokód, Számláló/Idő, Műsor és Jegyzetek. A TartalomAZONOSÍTÓ legyen az elsődleges kulcs, az adattípus legyen Számláló, míg a Videokód legyen Szám. Mentsen.

**5** Az **Eszközök** menüből válassza a **Kapcsolatok** parancsot. Az előhívott 'Tábla megjelenítése' ablakban a **Shift** gomb segítségével jelölje ki mindkét táblát, és nyomja le a **Hozzáadás** gombot. A Videók és a Tartalom nevű panelek most megjelennek a Kapcsolatok ablakban. Zárja be a 'Tábla megjelenítése' ablakot.

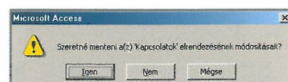
**6** Kapcsolja össze a videókat és lehetséges tartalmukat. A 'Videók' panelből húzza át a Videokódot a 'Tartalom' panel Videokódjára.




**7** A párbeszédpanelben pipálja ki a 'Hivatkozási integritás megőrzése', majd a 'Kapcsolt mezők kaszkádolt frissítése' és a 'Kapcsolt mezők kaszkádolt törlése' funkciókat. Nyomja le a **Létrehozás** gombot.




**8** Bezárva a 'Kapcsolatok' ablakot az Access megkérdezi, szeretné-e menteni a módosításokat. Nyomjon **Igen**t. Az adatbázis alapját képező struktúra elkészült, a következő lépések az adatok bevitelének és megjelenítésének formáira vonatkoznak.

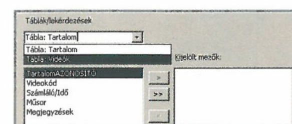



# Állítson össze elsődleges űrlapot

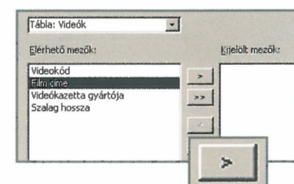
**Készítsen űrlapot a videók és egy másikat a tartalmak számára. Amikor ezeket egyesíti, elsődleges videoűrlapot fognak alkotni.**

**9** A 'Videokazetták: adatbázis' ablakban az **Objektumok** oszlopban található az Űrlapok funkció. Kattintson duplán az **Űrlap létrehozása varázsló segítségével** parancsra.

**10** A 'Táblák/Lekérdezések' alatt az előbukkanó menüből válassza a **Tábla: Videók**at.



**11** Jelölje ki az űrlapon megjelenítendő mezőket az 'Elérhető mezők' ablakból, majd kattintson a jobbra mutató nyílra. Ismételje meg minden mezőnévnél. Ha rákattint a nyílra, az adott mezőnév automatikusan a 'Kijelölt mezők' ablakba kerül.



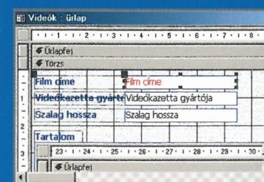

**12** Nyomja le a **Tovább** gombot. Tegyen pontot az 'oszlopos' opció mellé, majd nyomjon **Tovább**ot. Válasszon háttérmintát, és lépjen tovább. Adjon címet az űrlapnak, pl.'Videók', és nyomja le a **Befejezés**t. Zárja be a megjelenő űrlapmintát, és ismételje meg a fentieket, a Tartalom- és Videokód kihagyásával.




## Kisokos

### Az űrlap külső megjelenése

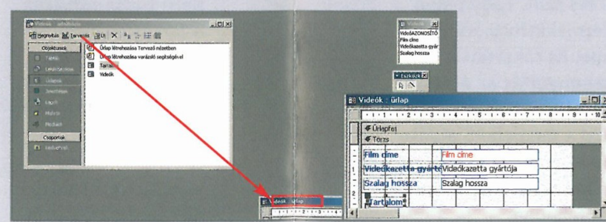
**A fontos adatok mezőit kiemelheti, ha átállítja a betűstílust, betűméretet, illetve a háttérszínt. Helyezze a kurzort a 'Videó' mezőbe. Növelje meg a betűméretet 11-re, és kattintson a Félkövér gombra. Háttérszín választáshoz kattintson az eszköztáron található Kitöltés és háttérszín nyílra, majd válasszon színt a palettáról.**



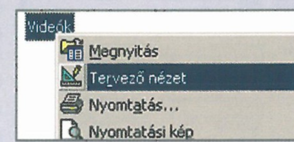

## Fókuszban

### Segédűrlap készítése

**A segédűrlap segít a táblákból származó információk összegyűjtésében. Rákattintással és áthúzással könnyedén előállítható.**



**1** Jobb egérgombbal kattintson a **Videók** űrlapra a 'Videokazetták: adatbázis' ablakban, majd válassza a **Tervezői nézet**et. Rendezze úgy a Videók űrlapot, hogy a 'Videokazetták: adatbázis' ablak legyen látható a háttérben.




**2** Ragadja meg a **Tartalom** űrlapot a 'Videokazetták: adatbázis' ablakban, majd húzza át a Videók űrlapra az Időtartam alá. Balra és lefelé irányítsa, hogy egyik mezőt se takarja le.

**3** Kattintson a **Bezárás**ra, a 'Mentés' ablakban pedig az Igenre. A Tartalom űrlap most már a Videók űrlap segédűrlapja.

# Weblap hátterek

## Szöveg, mintás alapon




## Tartalom

- Háttér készítése weblaphoz
- Választás a minták és felületek sokaságából
- Saját háttér tervezése
- A színek megváltoztatása HTML kód szerkesztésével

Háttér nélkül minden honlap rendkívül unalmas és egyhangú lenne. A színes hátterek és fényképek élénkítik a honlapot, sőt megkönnyíthetik használatát is. Minél ötletesebb és vonzóbb egy honlap, annál több látogató fog oda újra és újra visszatérni.

### Számtalan lehetőség

A legegyszerűbb weblap alapja egy olyan szín, amely több mint 16 millió árnyalatból választható ki. A Microsoft Word segítségével a háttérhez többféle érdekes effektust rendelhet, amelyek kiválaszthatók az absztrakt mértani formák és a különböző hatásokat utánzó felületek (pl. vászon, fa, bőr) sokaságából.

Ebben a fejezetben bemutatjuk, hogyan használhatja a Wordöt weblap hátterek készítéséhez, megváltoztatásához és a weblap tartalmával harmonizáló minták tervezéséhez. Megismerkedhet a hátterek weboldalakhoz való felhasználásának módjaival is.

## Tudta-e?

**Ha komolyabb honlapot akarunk készíteni, és van rá lehetőségünk ezt megfizetni is, akkor keressünk meg egy Web designert. A keresést természetesen az Interneten kezdjük, valamelyik keresőben, pl. a Vizslában. Példánkban kiválasztottuk a Stardust nevű Web designert. Találhatunk még pályázati lehetőségeket is. Ha cégével akar megjelenni a Hálón, ez esetben érdemes felkutatni olyan állami vagy Phare támogatást nyújtó weboldalakat, mint például a www.econet.hu-t.**





## Kérdés-felelet




**K Használhatok-e digitális fényképet?**

**F** Igen, de erre a célra csak a megfelelő nagyságú fényképek alkalmasak. Ideális esetben a háttér grafika méretének 5 KB alatt kell lennie, így a honlapra látogatóknak nem kell várniuk, amíg a kép letöltésre kerül. A digitális fényképek mérete azonban a 100 KB-ot is meghaladhatja.

**K Miért látszik a háttéren illesztés?**

**F** A mintáknak pontosan kell kapcsolódniuk, ha láthatatlanná akarjuk tenni az illesztéseket. Éppen ezért szerencsés, ha szabályos vagy véletlenszerű mintákat használ, így elkerülheti a zavaró vonalak megjelenését, amelyek a legjobban megtervezett weblap összhatását is tönkretehetik.

```
<meta http-equiv=Content-Type co
charset=windows-1250">
<meta name=Generator content="Mi
<title>Kisváradi Vonós Zenekar</
</head>
<body background="háttér.jpg">
```

**K Milyen grafikát használjak a háttérhez?**

**F** A JPG fájlok általában a sokszínű (pl. fényképes) hátterekhez vagy a rendkívül kifinomult árnyékolást használó grafikákhoz alkalmazhatók kiválóan. A GIF formátumú képeket inkább egyszerűbb, sima grafikai elemeket és kevés színt használó hátterekhez érdemes felhasználni. Az optimális végeredmény elérése érdekében próbálja ki mindkét fájlformátumot, és válassza a megfelelő megoldást, optimalizálva az állomány méretét és a kép minőségét.

**K Jegyzettömb programban nem láthatók a weblap grafikák?**

**F** A Word által elkészített és a Jegyzettömbben értelmezett HTML nyelv csak szöveget tartalmaz. Képfájl esetén azonban annak csak helye és címe tárolódik HTML kódban. A honlap grafikus elemeinek megtekintéséhez lépjen a **Fájl** menü **Megtekintés weblapként** parancsára, vagy nyissa meg a HTML fájlt egy Internet-böngésző programban, mint pl. az Internet Explorer vagy a Netscape Navigator.

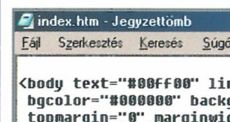
## Szótár




**Digitális fénykép** Digitális kamerával készített fénykép, amely elektronikus úton rögzíti a képet.

**Jegyzettömb** A Kellékek menüben található egyszerű Windows szövegszerkesztő program, amely kép nélküli, formázatlan szöveg (például HTML fájl) írására és olvasására alkalmas.

**HTML címke** A weblap HTML kódjának azon része, amely az oldal megjelenítésére vonatkozóan ad utasítást. A weblap minden egyes eleme saját címkével rendelkezik, amelyet csúcsos zárójelek (< >) fognak közre.

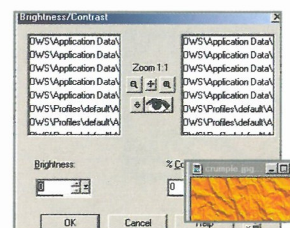



**Hexadecimális** Olyan számítógép programozási számozási rendszer, amely a tíz számjegy mellett még hat betűt is tartalmaz.

## Hibakereső

**A háttér mintázata túl zsúfolt, ezért a szöveg nehezen olvasható.**

Ha a weblap betűtípusának, betűméretének vagy színének megváltoztatása nem vezet eredményre, a háttér egyszerűsítéséhez használjon egy grafikai programot; ilyen, pl. a Paint Shop Pro. Állítson a fényességen és a kontraszton, vagy csökkentse a képhez használt színek számát a **Színek** menü **Beállítások** menüjének Fényesség/Kontraszt parancsára lépve. A fényesség növelésével és a kontraszt csökkentésével például a fényképet áttetsző vízjellé változtathatja.






H-P-73-10-20-022

# Háttér beszúrása

**A színes vagy mintás háttér alkalmazásával gyökeresen megváltoztathatja honlapja megjelenését és hatását.**

**1** Nyissa meg a Word programot, majd saját honlapját. Lépjen a **Formátum** menü **Háttér** parancsára, és válasszon színt. Példánkban a 'Világossárga' szín került kijelölésre.

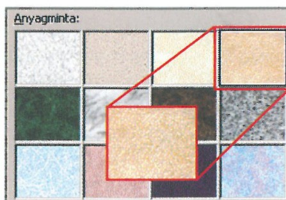






**2** Próbáljon ki több színt, és válassza azt, amelyik a leginkább elüt az oldal szövegétől.

**3** Kattintson a **Formátum** menü **Háttér** parancsára, de ezúttal lépjen a **Kitöltési effektusok** pontra. Válassza a 'Kitöltési effektusok' ablakon belül található **Anyagminta** fület, jelölje ki a hátteret, nyomjon **OK**-t.




**4** A mintázat felváltja az előzőleg kiválasztott egységes színt. Az effektus annyiszor ismétlődik, ahányszor az oldal kitöltéséhez szükséges.



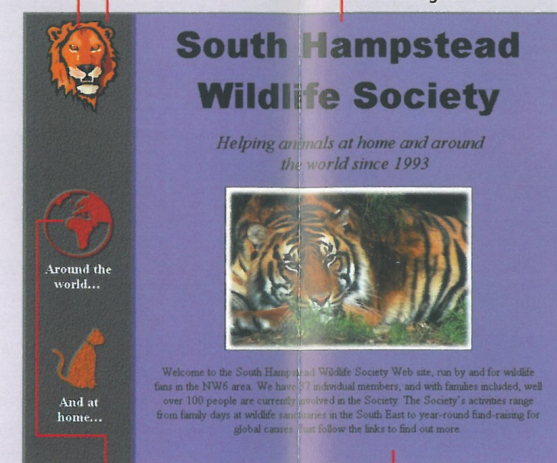

## Fókuszban

# A háttér sikeres tervezése

**A honlapok tervezői a legtökéletesebb hatás eléréséhez a honlapszerkesztő programok nyújtotta számos lehetőséget kihasználják.**

**Az áttetsző háttér előtt elhelyezett kivágott képek (mint pl. ez az oroszlánfej) jól kitűnnek egy weblapon.**

**Ha a háttér mintázatát két oszlopra bontja, könnyen leválaszthatja a gombokat tartalmazó baloldali menüsávot a fő szövegrészről.**



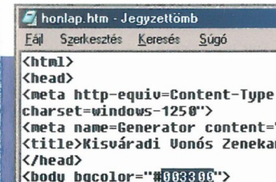

**Ha egy grafikai program, pl. a Paint Shop Pro segítségével azonos háttérmintázatú parancsgombokat készít, weblapját ízlésessé és egységessé teheti.**

**Egy jó háttér az egész szöveget – beleértve a színes, kiegészítő hypertext hivatkozásokat és a fő szöveget is – könnyen olvashatóvá teszi.**

## Kisokos

# A kód szerkesztése

Minden weblaphoz tartozik egy HTML kód, amely az oldal megjelenítésére vonatkozó utasításokat ad a webböngésző programoknak. Próbálja megváltoztatni a háttérhez tartozó színkódot. Nyissa meg a Jegyzettömb alkalmazást, majd a weblapot. Keresse meg a 'BGCOLOR=' nevű HTML címkét és változtassa meg a hexadecimális számokat. A sárgásbarna színhez billentyűzze be a 'FFCC99' jelsort. Mentse a fájlt '.htm' kiterjesztéssel, majd a böngészőben való megnyitáshoz duplán kattintson a fájlra.




```
<html>
<head>
<meta http-equiv=Content-Type
charset=windows-1250">
<meta name=Generator content='
<title>Kisváradi Vonós Zenekar
</head>
<body bgcolor="#003300">
```

# Saját háttér készítése

**Ha egyik kész Word mintázat sem nyerte el tetszését, grafikai programjával készített, saját tervezésű mintát is beillesztheti.**

**1** Nyissa meg a Paint Shop Pro programot és tervezzen saját weblapstílusának megfelelő mintázatot. (Ez az egyszerű ötvonalas kotta tökéletesen illik egy zenei együttes weblapjához.) A képet kis méretben készítse el, hogy az gyorsan töltődjön le, amikor valaki a honlapra látogat.

**2** Mentse a mintázatot abba a könyvtárba, amelyben weblapját is tárolja. Ellenőrizze, hogy mentéskor a Fájltípus részben a legördülő menüből a megfelelő formátumot (GIF vagy JPG) választotta.

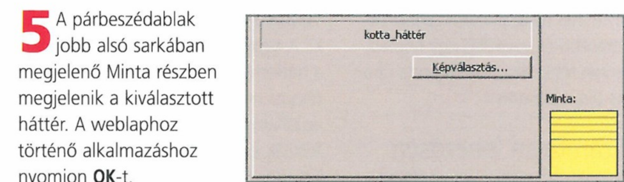



**3** Térjen vissza a weblaphoz, nyissa meg a **Kitöltési effektusok** ablakot és kattintson a **Tovább** gombra.

Képválasztás...

## Ötlet

Ihletet kaphat az Interneten böngészve a különböző hátterek használatához.




**4** Keresse meg weblap könyvtárában az Új hátteret és nyomja meg az **OK** gombot.

**5** A párbeszédablak jobb alsó sarkában megjelenő Minta részben megjelenik a kiválasztott háttér. A weblaphoz történő alkalmazáshoz nyomjon **OK**-t.




Kisváradi Vonós Zenekar

Közeledő koncertek (helyi)...

KVZ turné (országos)...

Jegyelővétel...

# Képek a weboldalon

**Válasszon a kínálatból!**

## Tartalom

- **Grafika elhelyezése a weboldalon**
- **A képek átméretezése a gyorsabb letöltés érdekében**
- **A megfelelő formátumban történő elmentés**
- **Javaslatok a képkeresésre**



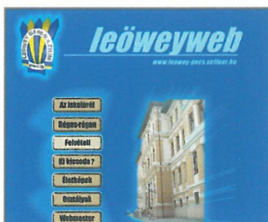
Az ingyenes webhely az Internet-szolgáltatóval történt megegyezés eredményeképpen lehetőség arra, hogy megismertessük a nagyvilággal grafikai munkánkban testet öltött ábrándozásainkat. Bár viszonylag egyszerű szöveg alapú weboldalt készíteni a Jegyzettömb vagy a FrontPage Express segítségével, a weboldal mégiscsak akkor az igazi, ha képeket is tartalmaz. A böngészők is szívesebben időznek olyan weboldalon, ahol képeket is nézegethetnek.

### Képek az oldalon

Ez a kártya bemutatja, hogy a kiválasztott kép hogyan alakítható át egy grafikai program segítségével a nagyközönség számára is érdekes információvá. Kiderül, hogyan kerülhet egy kép olyan formátumba, hogy megfelelően legyen a weboldalunkra. Ha a kép méreténél fogva nem illik a weboldalra, beállítható a megfelelő nagyságra.

## Tudta-e?

**Nagy lehet a kísértés, hogy átvegyünk gombokat, képeket és más grafikai megoldásokat mások szépen kivitelezett weboldaláról, de sohase feledkezzünk meg arról, hogy szerzői jogok védik a mások weboldalát díszítő grafikákat, legyen az magán vagy kereskedelmi weboldal. Ha olyan képet akarunk használni, amelyet nem mi készítettünk, engedélyeztetni kell a közzétételét a jogtulajdonosokkal. Ha ez nem lehetséges, mindenképp tüntessük fel a kép alatt a szerzői jog tulajdonosát.**

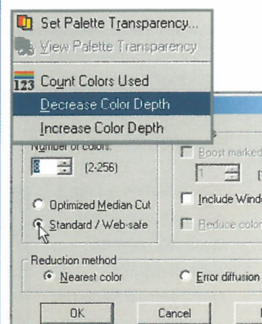





## Kérdés-felelet

**K Hogyan csökkenthetem a kép méretét, hogy gyorsabban menjen a letöltése?**

**F** A kép színeit csökkentheti. A Paint Shop Proban menjen a **Colors**, majd a **Decrease Color Depth** parancsra. Válassza az **X Colors [4/8 bit]** megjelölést. Tegyen pontot a 'Standard/Web Safe' mellé és a 'Palette' felirat alá írja be a 8-ast vagy a 16-ost. Nyomja meg az **OK**-t.




**K Mindig legyen szöveg a képhez?**

**F** Nem. Ámbár nem rossz, ha egy kis szöveg is tartozik a hozzá, mint pl. egy főcímsor az oldalon található első grafika fölött. Ez ad némi utalást a látogatónak az oldal tartalmára vonatkozóan, míg várakozik a kép letöltésekor. Emellett segíti a weboldal regisztrálását a keresőprogramokban.

Sok kereső a html oldal első 30 karakterére korlátozza a keresést. Ha ez az 'img src' paranccsal működik, azt jelenti, hogy sok értékes információ nem jut el azon kereső felhasználóihoz, akik így kevésbé szívesen látogatnak el a weboldalra.

**K Számomra érthetetlenek a formátumok. Melyiket használjam?**

**F** Az olyan képeket, amelyek egyszerű színeket tartalmaznak, mint pl. a gombgrafikák vagy nagyméretű címsorok, GIF formátumban kell elmenteni. Azok a képek, amelyek fokozatos tónusokat tartalmaznak, mint pl. a fényképek, JPG formátumban tárolandók.




## Szótár

**Keresőprogram** Olyan szolgáltatás, amely segít a keresett információkat megtalálni az Interneten egy speciális szoftver segítségével.




Google keresőprogram

**Képelem** Grafikai mértékegység. Minden egyes pont, amelyekből egy kép összeáll, egy képelemet képvisel. 72 képelem, vagyis pont található egy inch-ben (DPI).

**JPG** Joint Photographic Experts Group. A JPG fájlok a legalapvetőbb képfájlformátumok az Interneten. Kicsik és kompaktok, mégis képenként 16. 7 millió szín megjelenítésére képesek.

**GIF** Graphics Interchange Format. A JPG alternatív formátuma. Az összes formátum közül a GIF rendelkezik a legkisebb fájlmérettel, viszont csak 256 szín megjelenítésére képes.

**Letöltés** A fájlok másolásának folyamata egy weboldalról a számítógép merevlemezére.

## Hibakereső

**Nem jelennek meg a képek a weboldalon, miután letöltésre kerültek a webszerverre.**

Ez leggyakrabban azért van, mert a képfájl neve és a kép eredetének megjelölése nem illenek össze. A webszerverek működési rendszere betűnagyságtól függő, míg a Windows-é nem. Fontos, hogy a html hódban lévő képeredet-megjelölés pontosan passzoljon a képfájl nevéhez, és mindig nagybetűkkel írjuk, hogy a képek biztosan megjelenjenek a weboldalon.

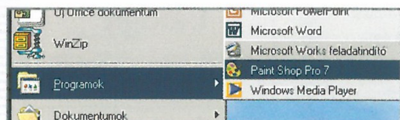





H-P-73-10-20-018

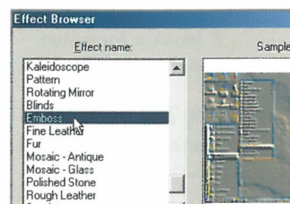
# A képek átírása

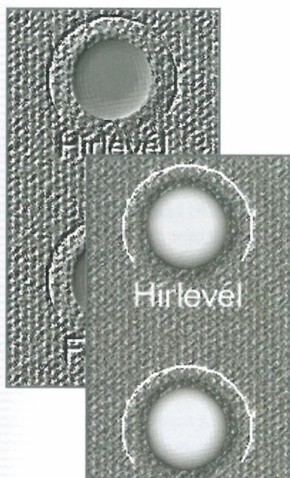
**Egy grafika megváltoztatásához grafikai programra van szükség. Ha nem rendelkezik ilyennel, letöltheti az itt használt Paint Shop Pro 7 változatát a www.jasc.com weboldalról.**




**1** A **Start** gomb megnyomásával lépjen a **Programok**ba és keresse meg a **Paint Shop Pro**-t. Indítsa el.

**2** A **File** menübe lépve az **Open** parancs megadása után keresse meg az alkalmazni kívánt képet.




**3** Átalakíthatja a képet az **Effects** menüben található **Effect Browser** alkalmazásával. Jelöljön ki egy effektet a bal oldali listából. Az effekt megtekinthető lesz a jobb oldalon. Ha olyat talál, amelyik megtetszik, az **OK** gomb megnyomásával kiválaszthatja.

**4** Időt takaríthat meg a letöltéskor, ha a színes képet fekete-fehérré változtatja. Ehhez egyszerűen lépjen a **Color** menübe és válassza a **Grey Scale** parancsot.



## Kisokos

### Képforrások

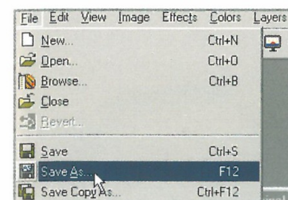
**A képek beszerzésének több változata is lehet. Ha rendelkezik szkennerrel, beszkennelhet fotókat vagy rajzokat. Letölthet fényképeket digitális kameráról. Alkalmazhat ClipArt képeket a hatalmas választékból. Elcsíphet képet a számítógép képernyőjéről is, de készíthet a Paint Shop Pro, vagy az Adobe Illustrator programok segítségével is.**

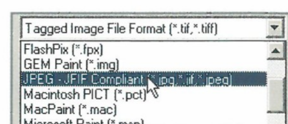



# A kép elmentése és előkészítése

**Ha már megjelent a kép a képernyőn, el kell menteni, vagy GIF, vagy JPG formátumban. Valahogy így:**

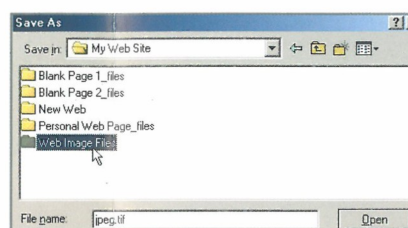
**1** A Paint Shop Pro-ban lépjen a **File** menü **Save as** pontjára. A megjelenő párbeszédablakban adjon új nevet a képnek vagy a grafikának. Ezzel a módszerrel – biztos, ami biztos – egy másodpéldányt tudunk előállítani az eredeti példány mellett.




**2** A 'Save as type' ablakban válassza a 'JPG-JPEG-JFIF Compliant' vagy a 'CompuServe Graphics Interchange' opciót, a kép típusától függően.

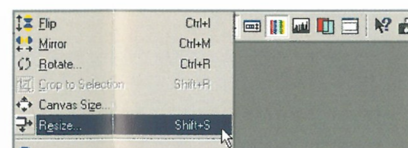
**3** Érdemes a képet elmenteni egy olyan könyvtárba vagy mappába, amelyben kifejezetten a weboldalon található képeket tárolja, így külön lesznek a html fájloktól.

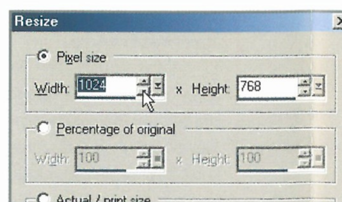



# A kép átméretezése

**Ha a kép túl nagy vagy túl kicsi a weboldalhoz képest, megváltoztathatja a méretét, hogy az tökéletesen illeszkedjen az oldalra.**

**1** A Paint Shop Pro 7-ben először jelölje meg a **Resize** parancsot az **Image** menüben vagy nyomjon **Shift + S**-et.



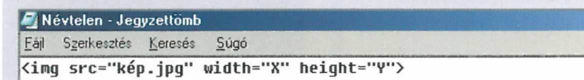

**2** Bátran kísérletezzen az adott átméretező opciókkal. Például a képelem méretének megváltoztatásához tegyen pontot a 'Pixel size' mellé, majd a fel-le nyilakkal állítson a szélességen és a magasságon. Nyomjon **OK**-t.

## Fókuszban

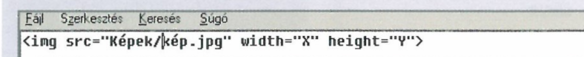
# A kép elhelyezése a weboldalra

**A kép felhelyezése azon múlik, hogy milyen módszerrel építjük be. Ez történhet egy kód programba történő beírásával, például a Jegyzettömb esetében vagy szoftver alkalmazásával.**

**1** Ha a Jegyzettömböt használja a html programozásához, ezt a kódsort kell hozzáadnia:
<img src="picture.jpg" width="X" height="Y">

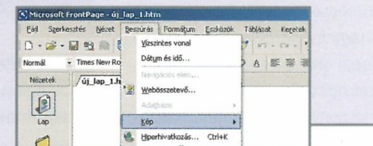



**2** Itt a képfájl neve 'picture. jpg' lesz, az „X" és az „Y" a kép szélességét és magasságát határozzák meg képelemekben. Ha 'Képek' elnevezésű mappában tárolja a képeit, ezt a kódot alkalmazza: <img src="Images/picture.jpg" width="X" height="Y">

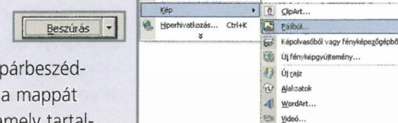


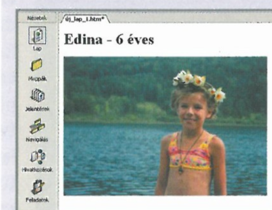

# A kép címoldalra helyezése

**1** Kattintson az **Insert** gombra. Válassza az **Image** parancsot. Megjelenik az Image párbeszédablak.



**2** Jelölje meg a **Browse** parancsot, és a megjelenő párbeszédablakban keresse elő a mappát vagy az alkönyvtárt, amely tartalmazza a keresett képet.




**3** Miután megtalálta a képet, kattintson az **Open** gombra, így felhelyezheti a weboldalra.

## Ötlet

Ha mégis vissza szeretne vonni egy változtatást, tartsa lenyomva a Ctrl+Z billentyűket.

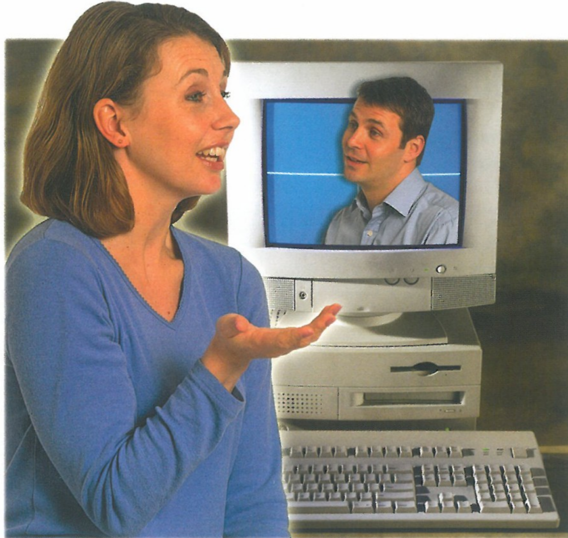

Mit tud a számítógépem?

# Videotelefon szoftver

**Hívjon föl!**

## Tartalom

- **Beszélgessen barátaival és családjával videotelefonon**
- **A videotelefon programok bemutatása**
- **Vásárlási útmutató webkamerához**
- **Ismerősök felkutatása címlista alapján**



Az elektronikus levéllel szemben a videotelefon izgalmas alternatívát kínál, mivel egy helyi hívásnak megfelelő áron beszélgethet a világ bármely pontján lévő barátaival, rokonaival. Ha webkamerát is telepít a számítógépre, szemtől szemben társaloghat azokkal, akiknek ugyanilyen felszereltségű gépük van. Legnagyobb előnye, hogy a videotelefon költségkímélő megoldás.

### Itt és most

Csupán a megfelelő programra, webkamerára, hangszórókra és egy mikrofonra van szükség. Amint a másik fél is előkészíti számítógépét, tudnak majd kép kíséretében társalogni.

A Windows ME és az XP felhasználóinak emellett rendelkezésre áll a NetMeeting nevű, előre telepített videotelefon szoftver. A NetMeeting segítségével megkeresheti a program többi felhasználóját az Interneten.

## Tudta-e?

**Töltsön el egy kis időt a kamera beállításával, hogy a képernyőn a lehető legjobb arcát mutassa. Ne helyezze a kamerát túl közel, a kontraszt és az élesség gombok segítségével pedig tökéletesítse a képet. Legyen elég fény,**




**hogy a kép ne legyen elmosódott vagy árnyékolt. Egyszerű háttér elé helyezkedjen, így feltűnőbb lesz a képen. Látogasson el a www.webkamera.hu oldalra, és válogasson kedve szerint az érdekes tudnivalókból.**



## Kérdés-felelet



**K Milyen kiegészítő hardverre van szükség a videotelefonhoz?**

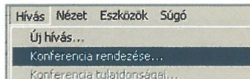
**F** Szüksége lesz webkamerára és hangkártyára, hangfalakra és egy mikrofonra. Ha videoképet is akar küldeni az Interneten, szüksége lesz videorögzítő kártyára, esetleg olyan kamerára, amely videojeleket küldhet a Windows videorögzítő programjának. Egy videokonferencia fejhallgatós készülékkel a leghatékonyabb, de használhat hangszórót és mikrofont is.

**K Használhatom-e a videotelefon programot, ha a másik félnél nincs webkamera?**

**F** Igen, de az információcsere csak akkor működik, ha mindkét számítógépre ugyanaz a program van telepítve. Akinek nincs webkamerája, az is használhatja az alkalmazást, ha figyelmen kívül hagyja a videóra vonatkozó opciókat telepítéskor. Amikor hívást kezdeményez az Interneten, a vizuális kapcsolat egyoldalú lesz: nem fogja látni a másik felet.

**K Lehet konferenciahívást indítani a NetMeeting segítségével?**

**F** Igen. A NetMeetinget pontosan erre fejlesztették ki. Válassza a **Hívás**t majd az **Értekezlet összehívása** opciót a NetMeeting értekezlet beállításaihoz. A szokásos audio és videoszolgáltatásokon túl a NetMeeting képes számítógépek közötti fájlmegosztásra és közös írótábla használatára.




**K Hogyan kerülhetem el az idegenek figyelmét?**

**F** Úgy, hogy nem regisztrálja magát az on-line címjegyzékben. Mindegyik programcsomag megkérdezi, akar-e regisztrálni az on-line fiókba. Amennyiben igennel válaszol, az internetes telefonjának beállításai ugyan láthatóvá válnak minden felhasználó számára, de a személyes adatai nem.

## Szótár

**Webkamera** USB porton csatlakozó kis digitális kamera, amely élőkép felvételét és közlését teszi lehetővé az Interneten.

**Helyi hálózat** (LAN) Egy iroda vagy épület által behatárolt területen létrehozott számítógép hálózat. A nagyobb távolságokat áthidaló számítógép hálózatoknak távolsági hálózat (WAN) a nevük.




**IP cím** Négyjegyű szám, 217. 206. 40. 92 formátumban, amelyet akkor kap meg, amikor bejelentkezik az Internetre. Ennek segítségével képes a videotelefon program megkeresni és azonosítani a számítógépet.

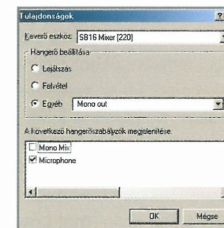
IP-cím: 192.168.0.1

**Konferenciahívás** Video- vagy audiohívás, amely során kettő vagy több résztvevő beszélget, és fájlokat küld az Interneten.

## Hibakereső

**Nem sikerül üzembe helyezni a mikrofont.**

Győződjön meg arról, hogy a mikrofon a mikrofonbemenetbe van dugva a hangkártyán, és nem a vonalbemenetbe. Ha ellenőrizni akarja, hogy a mikrofon ki van-e jelölve és nincsen elnémítva, kattintson a Hangerő ikonra.




A Hangerőszabályzó párbeszédpanel menüjében válassza a **Beállítások**at, majd a **Tulajdonságok**at. Kattintson az 'Egyéb' gombra és pipálja ki a Microphone opciót. Nyomjon **OK**-t. Megjelenik egy új hangerőszabályzó, 'Microphone' néven. A csúszka felfele és lefele húzásával állíthat a mikrofon hangerején.



H-P-73-10-20-029

# Webkamera vásárlása

**A webkamera és a videotelefon program lehetővé teszi, hogy az egész Földön bárkivel élőben kommunikáljon.**

A webkamerák választéka hatalmas. A legelterjedtebb típus egy digitális kamera, amely a számítógépen keresztül csatlakozik az Internetre. A komolyabb webkamerák élőképet és hangot jelenítenek meg. A www.webkamera.hu honlapon különböző webkamerákat tekinthet meg.



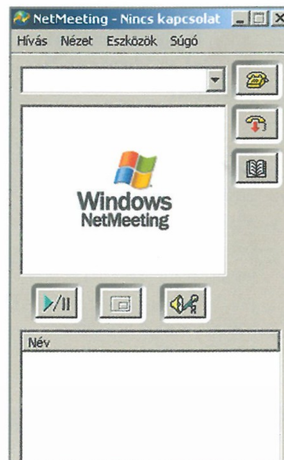

**A webkamerák egyszerre készítenek videót és digitális fényképet**

# A videotelefon szoftver beszerzése

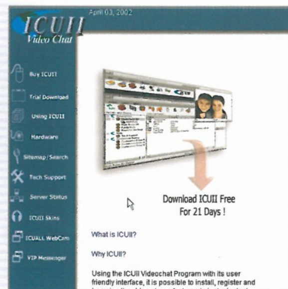
**Amennyiben a videokommunikáció ötletét csábítónak tartja, számos programcsomagból választhat.**

■ Windows ME és XP esetén érdemes kipróbálni a NetMeetinget. A NetMeeting lehetővé teszi, hogy az Interneten beszélgessen a többi felhasználóval egy videokonferencia keretében, továbbá telefonálhat számítógépéről, fájlokat küldhet és megkeresheti az Interneten elérhető felhasználókat a Microsoft Internet címjegyzéke segítségével.

■ A NetMeeting alkalmazás elérhető a számítógép **Start** menüjéből. Kattintson a **Kellékek**re, majd a **Kommunikáció**ra, és válassza a **NetMeeting**et.




**Windows NetMeeting**

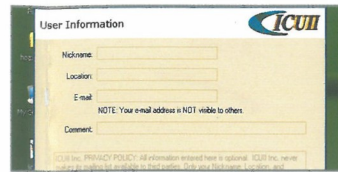



**On-line csevegés az ICUII programmal**

■ Otthoni számítógépről indított videokonferenciákhoz egy másik ideális program az ICUII, amely támogatja mozgóképek küldését és fogadását, és képes audio csevegésre is. A próbaverzió letölthető a www.icuii.com honlapról. Kattintson a próbaverzió (**Trial Download**) hivatkozásra

# A videotelefon telepítése

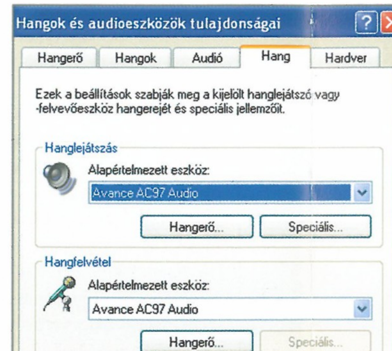
A legtöbb videotelefon programcsomag telepítő Varázslóval együtt kapható. Ez gyakran tartalmazza a regisztrációt az on-line címjegyzékbe, ahol barátai megtalálják, ha az Interneten keresik.




# A Videotelefon finombeállítása

**A kép- és hangminőség az elérhető sávszélességen múlik, de a küldött jelek optimalizálására így is adódnak megoldások.**

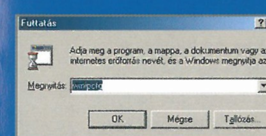
Számítógépe mikrofonját beállíthatja a Hangoló és videobeállítások varázsló segítségével, ami megvizsgálja beszédhangját, és beállítja a hangerőszinteket. A Vezérlőpulton található **Hangok és audioeszközök tulajdonságai** opciónál válassza a **Hang** fület, majd a **Hardver kipróbálása** gombot. A videojelet állítsa a sávszélességnek megfelelően, gyenge minőségűre, ha 56k-os modemet használ, jó minőségűre, ha kábelen vagy ADSL-en keresztül kapcsolódik az Internetre. Érdemes időt szentelni ezek beállítására, ha jól látható és érthető üzeneteket akar küldeni.




## Kisokos

### Helyi hálózatok

**Az Internet mellett a helyi hálózaton is használhat videotelefont. Ehhez a fogadó fél számítógépének IP címét kell megadni. Ha Windows ME-vel dolgozik, kattintson a Startra, majd a Futtatásra. A 'Megnyitás' mezőbe gépelje be, hogy 'winipcfg', és nyomjon OK-t. Amint megvan a szükséges IP cím, ezt adja meg a NetMeeting erre vonatkozó mezőjében.**




## Fókuszban

### Csevegjen!

**Kapcsolatba léphet közvetlenül, vagy bejelentkezhet egy videotelefon címjegyzékbe.**






**Üdvözli a Windows NetMeeting**

A NetMeeting a világ bármely táján emberek számára teljesen új kommunikációs módszert kínál. A NetMeeting segítségével konferenciákon vehetünk részt, a NetMeeting szolgáltatásai révén közösen dolgozhatunk a fájlokon, információt oszthatunk meg az Interneten vagy a vállalati intranet keresztül.

Ha többet kívánunk megtudni a NetMeetingről, kattintsunk az alább elemek egyikére:

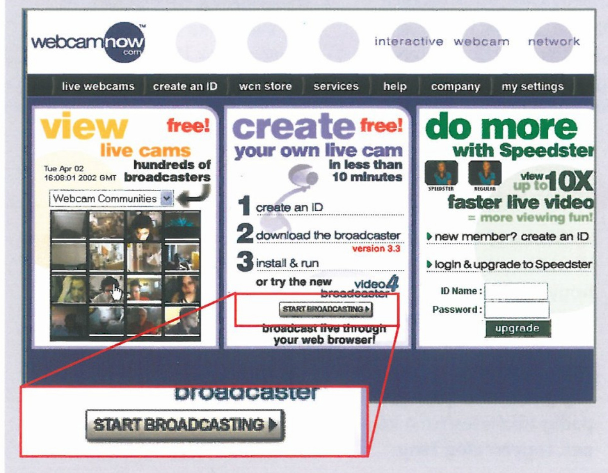
- A NetMeeting újdonságai
- NetMeeting szolgáltatások
- A Súgó indítása

©2001 Microsoft Corporation. Minden fenntartva.

A videotelefon alkalmazások többféleképpen hozhatják létre a kapcsolatot két fél között, de rendszerint egy személy eléréséhez elég a videotelefon 'Címzett' mezőjébe gépelni az e-mail címet. A program ekkor megkeresi a címet az internetes adatbázisában, majd megpróbál kapcsolatot létrehozni. Az internetes mappák, mint pl. a www.webcamnow.com a csevegőszobákhoz hasonlóan működnek, azonban itt van videotartalom is. A szoftverek letölthetőek az adott címjegyzék honlapjáról.

## Ötlet

Beszélje meg a hívás időpontját, így biztosan eléri azt, akit keres.



# Izgalmas fotók

**Vissza a múltba**

## Tartalom


- Így még értékesebbek
- Különleges címkékkel
- Színek és árnyalatok
- Készítsen kettős fotót




Emléktárgyaink között az esküvőkön, születésnapokon vagy más alkalmakkor készült családi képek idővel kultikus ereklyékké válnak. A számítógép segítségével egyedivé varázsolhatjuk ezeket a becses emléktárgyakat. A kép legjobb részét kiemelve, finom címke effektus hozzáadásával a leghétköznapibb fényképet is művészi fotóvá alakíthatja. A pazar képeket elküldheti szeretteinek, barátainak, sőt kinyomtatva akár be is kereteztetheti őket.

### Családi értékek

Ez a kártya bemutatja a Paint Shop Pro 7 segítségével a fotók hátterének elhalványítását, ovális keretbe szerkesztését. Szép árnyalatok hozzáadásával a kép stílusos, művészi hatású lesz. A programmal meghökkentően újjá alakíthatja képeit. Lássuk ezt az egyszerű és szórakoztató folyamatot.

## Tudta-e?

**A díszes fényképek az 1800-as évek közepétől a múlt század elejéig voltak divatban, ma már a kor patinás hagyatékának számítanak. Fotók készültek teljes alakú ábrázolással, de népszerűek voltak a viktoriánus stílusú családi, félalakos fotók, ezeken a képet válltól lefelé elhomályosították. A világhálón számos régimódi kép látható, például ezek a Julia Margaret Cameron által készített fotók a www.dibola.co.uk hálószemen találhatók.**



## Kérdés-felelet

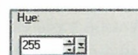


**K Milyen címke formát készíthetek?**

**F** Az Eszköztár – Kijelölés párbeszédpanelben található Selection Type legördülő menüben több forma – például Rectangle (Téglalap), Square (Négyzet), Ellipse (Ovális) vagy Circle (Kör) – közül is választhat. Más formájú, akár szív alakú címkét is készíthet a Free Select lehetőség kiválasztásával.

**K Hogyan változtathatom meg a címke színeit?**

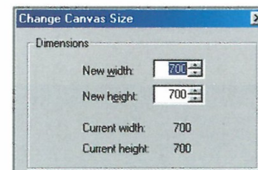
**F** A címke színét a **Colours** menüben a **Colourize** lehetőség segítségével változtathatja meg.




A Hue and Saturation skálán a színeket 0-tól 255-ig terjedő számok jelzik. Mozgassa egy keveset a tolókákat, és nézze a kép színskáláját. Balról jobbra haladva piros, sárga, zöld, szürke, kék és bíborvörös képet kaphat. Válasszon ezek közül, és kattintson az **OK** gombra.

**K Kiemeltem a kép egy részét, de most túl kicsi. Hogyan nagyíthatom meg?**

**F** Nyissa meg a Paint Shop **Image** menüjét, és válassza a **Canvas Size** opciót. Írjon be egy nagyobb számot a New width és a New height panelekbe, majd kattintson az **OK** gombra.






## Szótár

**Címke/vignette** Olyan kép vagy fénykép, amely fokozatosan elhalványodik, majd beleolvad a háttérbe.

**Halványítás** A kép szélének elhomályosítása. A halványítás mértékét képpontokban fejezik ki. Minél nagyobb a képpontok száma, annál finomabb az elhalványulás.

Feather:
15

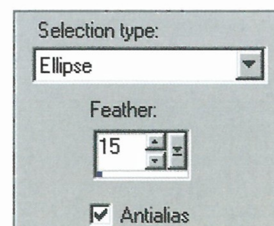
**Ellentétes kijelölés** Az előzőleg kijelölt területen kívül eső területet jelöli ki. Ha a Kijelölés eszköz segítségével téglalapot rajzol, akkor a téglalap által határolt területet jelölte ki. Az Ellentétes kijelölés opcióval a téglalapon kívül eső területet jelöli ki.

**Háttérszínek** A Színpaletta jobboldali paneljében jelenik meg. A halványítás során a kép háttérszín panelben megjelenített színbe olvad át.



## Hibakereső

**A kép hátterének eltörlése után nem sikerül a képet elhalványítani.** Mielőtt hozzáfog a címke körvonalának megrajzolásához, győződjön meg, hogy az 'Eszköztár – Kijelölés' párbeszédpanelbe 10 és 70 közötti számot írt be.




A halványítás mértékét később nem tudja módosítani. Az **L** billentyűt lenyomva jelenítse meg a Layers pallette-et, majd ellenőrizze, hogy a képet tartalmazó réteg szintjén dolgozik-e.

H-P-73-10-20-002

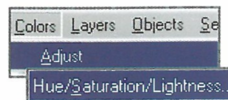


02. csomag

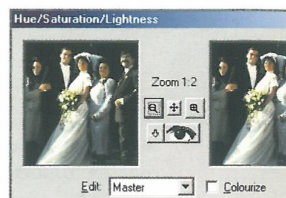
# Készítsen Viktória-korabeli portrét

**A kép beolvasása után, az arckép területének kijelölése előtt jelölje ki a színeket a Paint Shop Pro 7 segítségével. A címke fekete-fehér és színes képeken egyaránt hatásos.**

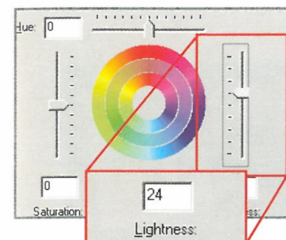





**1** Készítsen másolatot a képfájlról, majd nyissa meg a Paint Shop Pro 7-ben. A színárnyalat kiigazításához válassza a **Színek** menüben az **Adjust**, majd a **Hue/Saturation/ Lightness** opciót. Nagyítsa meg a képet, hogy nagyobb részt láthasson belőle a megjelenítés ablakban. Helyezze a személyt a kép középpontjába.

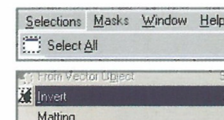



**2** A „Lightness" alatt a tolóka jobbra vagy balra mozgatásával világosítsa, illetve sötétítse a képet. Ne fehérítse ki teljesen a kép egyes részeit. Kattintson az **OK**-ra.






**3** Ha a kép széle fehérbe olvad, vizsgálja meg a fehér háttérszín kijelölését. Ha nem, kattintson a képernyő jobboldalán található háttérszín panelre, válassza a színpaletán látható színek közül a fehéret. Kattintson az **OK** gombra.







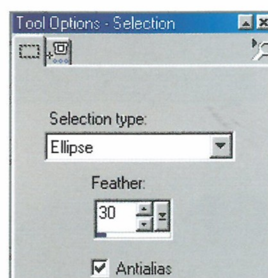


# Készítsen ovális címkét

**Az ovális címke mind a modern, mind a hagyományos portrék esetében kedvelt keret.**

**1** Az ovális címke és az elhalványuló szegély szélességének kiválasztásához kattintson a **Kijelölés**, majd a **Toggle Tool Options Windows** gombra. Az Eszköztár párbeszédpanelben kattintson a Selection Type melletti nyílra, és jelölje meg az Ellipse (Ovális) formát. A 'Feather' panelbe írjon be egy 10 és 30 közötti számot.






**2** Helyezze a mutatót a megrajzolandó ovális középpontjába. Az egér gombját tartsa lenyomva, és rajzoljon az egérmutatóval egy oválist a kép köré. Ha nem elégedett a kapott formával, kattintson mellé és próbálja újra. Próbálja a személyt az ovális középpontjába helyezni úgy, hogy mások ne kerüljenek a képbe.



**3** Jelölje ki és törölje az oválison kívül eső területet. A **Kijelölés** menüben válassza az **Invert**et. A kijelölt területet a kép széle körüli pontozott vonal és a központban lévő ovális jelzi.






## Ötlet

Használja a **Shift + Ctrl + I** billentyűkombinációt a kijelölés visszaállítására.

**4** Az **Edit** menüben található **Cut** opció segítségével kitörölheti a kép környezetét és elhalványíthatja a szegélyét. Megeshet, hogy a halványítási effektusra kicsit várni kell.





## Kisokos

### Készítsen kettős fotót



**Készítsen két másolatot az eredeti fényképről. A vőlegény és a menyasszony képét tegye külön címkébe. Egyelőre ne vágja ki őket. A Kijelölés eszköz segítségével jelölje ki a menyasszonyt ábrázoló oválist egy téglalapot rajzolva köré. A Szerkesztés menüben elérhető Paste és As New Selection opcióval másolja át a vőlegény címkéjébe. Most már kivághatja.**

**5** A **Crop** eszköz segítségével távolítsa el a külső fehér részt. Az egér gombját tartsa lenyomva, és rajzoljon egy téglalap alakú keretet a címke köré, vékony szegélyt hagyva.



# Adjon hozzá szépia árnyalatokat

**Tetszetős antik hatást ér el, ha a színeket árnyalatokkal helyettesíti.**

**6** A **Színek** menüben válassza a **Színez** opciót. Jelölje ki a 23-as értékű árnyalatot és 128-as értékű telítettséget. A hatás megtekintéséhez kattintson a **Proof** ikonra, amelyet egy szem jelez, majd az **OK**-ra. Ha a fénykép fekete-fehér, válassza a Színek menüből az **Increase Colour Depth** lehetőséget, majd állítson be 16 million colours – 24 bit értéket.








Mit tud a számítógépem?

# Multimédia varázslat

Hang és kép

## Tartalom


- Hogyan kezdjünk hozzá
- Bemutatókészítés kész mintákkal
- Betűtípusok, hátterek és képek
- Hangeffektusok, animációk



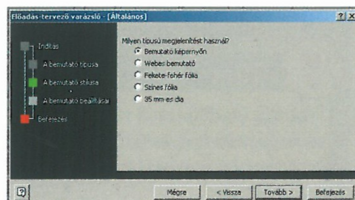

A prezentációs szoftverek segítségével, mint a PowerPoint 2000 szöveget, grafikát, hangot és animációt kombinálva hatásos bemutatót készíthetünk. Üzleti, iskolai és egyetemi környezetben is nagyon hasznos, ha a PowerPoint segítségével hatásos prezentációt tudunk tartani. Házi használatra is készíthetünk bemutatókat születésnapi bulikra, a nyaralás fotóiból, vagy akár lokálpatriótaként helyi pénzgyűjtő akcióra is.

## Bemutató könnyen

Ebben a fejezetben bemutatjuk a diatervezéstől a képek csatolásáig, hogy miként készíthet könnyen érdekes és hatásos bemutatót a PowerPoint eszközeit és lehetőségeit használva. Még a hangeffektusok és animációk használata is gyerekjáték. A PowerPoint Varázslójának közreműködésével könnyedén, néhány perc leforgása alatt állíthat össze egy komplett bemutatót, sokkal látványosabbá téve előadását.

## Tudta-e?

**Sokféle kreatív bemutató készülhet a PowerPointtal. A PC alapú multimédia show a legjobban kivetítve mutat. Lehetőség van arra, hogy a bemutató oldalait ki is nyomtassa. Így ki tudja osztani a jelenlévőknek, mielőtt előadását elkezdené, vagy a bemutató után adhatja át hallgatóságának. Készíthet bemutatót saját weboldalára is. Ezzel a módszerrel persze jóval nagyobb közönséget érhet el. Az Interneten keresztül akár az egész világot.**



## Kérdés-felelet




**K** **Túl nagy a kép. Le tudom kicsinyíteni?**

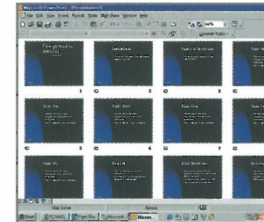
**F** Bármelyik grafikus programmal le tudja kicsinyíteni a képet. Ugyanakkor a PowerPoint lehetővé teszi, hogy csatolás után is változtasson a kép méretén. Egyszeri kattintással jelölje ki a képet, majd fogja meg a jelölőpontnál, és mozgassa az egeret, amíg a kívánt méretet el nem éri.

**K** **Hogyan tehetem a szöveget rejtetté addig, amíg nem akarom megjeleníteni?**

**F** A szöveg a képernyőn úgy jelenik meg a prezentációja közben, ha az egérrel rákattint. Jelölje ki a szöveget az egérrel, majd az **Animálási sémák** menüből válassza ki a **Megjelenés** parancsot. A bemutató során a szöveg nem jelenik meg azonnal, csak ha az egér bal gombjával kattint. Ha pontokba szedett listája van, minden egyes kattintással meg fog jelenni a következő pont.

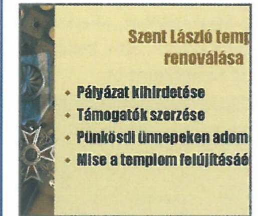
**K** **Miként ellenőrizhetem a diák sorrendjét a bemutatómban?**

**F** Legjobb, ha a **Diarendező** nézetet választja, így teljes áttekintést kap a prezentációjáról. A **Nézet** menüben válassza ki a **Diarendező** pontot. Prezentációját egyetlen oldalra kicsinyítve láthatja. A diák sorrendjét meg tudja változtatni, ha rájuk kattintva az egérrel új helyükre húzza őket.



## Szótár

**Animáció** A képernyőn a szöveg, kép vagy grafika mozogva jelenik meg. Ezzel vizuálisan sokkal mozgalmasabbá, izgalmasabbá teheti a bemutatót.




**Pontokba szedett felsorolás** Bekezdésekbe szedett listát jelent. Mindegyik sor egy kis ponttal kezdődik.

**Jelölőpont** Olyan kis négyszög, ami az objektum szélein és sarkain jelenik meg, ha ki van jelölve. Ha rájuk kattintunk, akkor az objektum méretén, alakján tudunk változtatni.

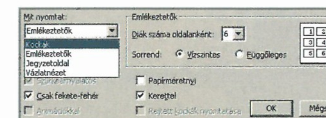
**Áttűnés** Az új dia megjelenésének módja az előző dia helyén. A PowerPoint számos elegáns áttűnésfajtát kínál.

**Varázsló** A programba épített „asszisztens", ami segít a felhasználónak új dokumentumot készíteni, és megmutatja a különböző választási lehetőséget is.

## Hibakereső

**A prezentációt nem tudja megfelelően kinyomtatni.**

Ha prezentációja után a bemutatót ki akarja osztani nyomtatott formában, a PowerPoint segítségével megbizonyosodhat, hogy sem a papírt, sem a tintát nem fogja pazarolni. A **Fájl** menüben válassza ki a **Nyomtatást**, majd a megnyíló párbeszédablakban válassza a **Kinyomtatási tartományt**. Ha a nyomtató nem színes, jelölje be a 'Csak fekete-fehér' opciót. Ha egy oldalra több diát is szeretne nyomtatni papírtakarékosság céljából, akkor a Fájl menüben a **Nyomtatási kép** pontra kattintson. Az 'Emlékeztetők' panelrészben válassza ki, hogy hány diát szeretne egy oldalra tenni.

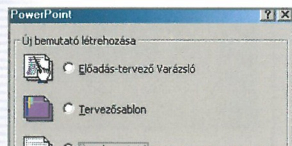


H-P-73-10-20-047

# Kezdődhet az előadás

**Kis fantáziával az egész család számára élvezetes bemutatót tarthatunk a PowerPoint segítségével.**

**1** Az indításhoz nyomja meg a **Start** gombot, válassza a **Programok** pontot, azon belül a **Microsoft PowerPoint**-ot.

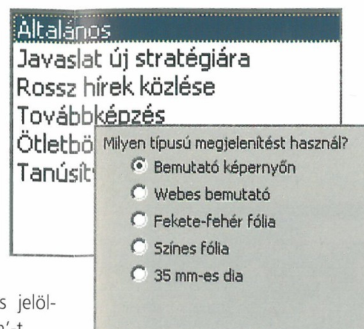



**2** Négy lehetőséget tartalmazó ablak nyílik meg. Az Előadás-tervező varázslóval és a Tervező sablon pontok prezentációs vázlatokat kínálnak. Ha teljesen az elejéről kívánja kezdeni, válassza az **Üres bemutatót**. Ha már létező prezentációval szeretne dolgozni, válassza a **Bemutató megnyitása** opciót.

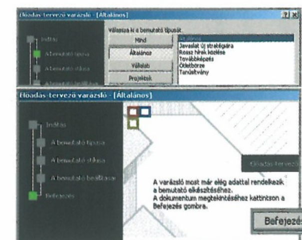
# Az Előadás-tervező varázsló

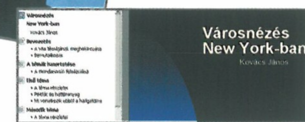
**A beépített tanácsadó segít a bemutató megtervezésében.**

**3** Válassza az **Előadás-tervező varázslót** a kezdő oldalon. Mikor a Varázsló megjelenik, nyomja meg a **Tovább** gombot, hogy az opciók felé továbbhaladjon. Válassza az **Általánost**, majd **Tovább**, és jelölje be a 'Bemutató képernyőn'-t.




**4** Írja be a bemutató címét, és nyomja meg a **Befejezés** gombot.



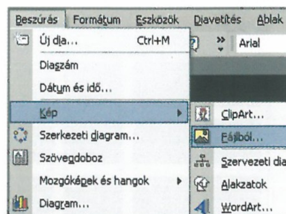

**5** A PowerPoint azonnal megjelenít egy 9 diából álló, szépen megtervezett bemutatót. A képernyő bal oldalán látható az összes, míg a jobb oldalon az éppen aktuális dia. Kattintson a bal oldalon a következőre.

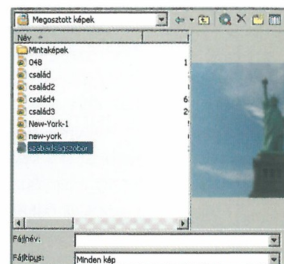
# Képek csatolása

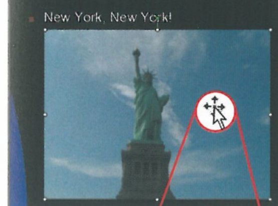
**Élénkítse a bemutatót, mindvégig tartsa fenn a közönség érdeklődését.**

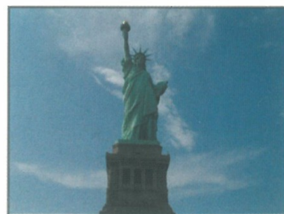
**7** A diában lévő szövegbe kattintson, ha a tartalmán kíván változtatni. A PowerPoint javaslatait el is fogadhatja, de el is vetheti.

**6** Ha képet szeretne elhelyezni egy diában, akkor a **Beszúrás** menüből kattintson a **Kép**, majd a **Fájlból** pontra. Válassza ki a kívánt képet, majd nyomja meg a **Beszúrás** gombot.



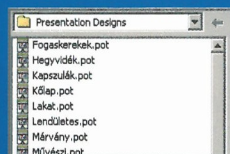



**8** Az egér segítségével vigye a kiválasztott képet a helyére. Ugyanígy járjon el, ha további képeket kíván csatolni a prezentációjához.

## Kisokos

### Színes háttér

**Az Előadás-tervező varázsló megadja a színeket is, de lehet kísérletezni is. A Formátum menüben kattintson a Beépített elrendezésekre. A párbeszédablakban válassza ki a leginkább megfelelőt, nyomja meg az Alkalmaz gombot. A PowerPoint a kiválasztott elrendezést hozzárendeli az összes sablonhoz, de a szövegeket és képeket változatlanul hagyja.**



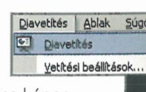


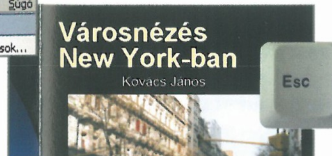


# Nézze meg a bemutatót

**Miután befejezte a bemutató megszerkesztését, dőljön hátra és élvezze az előadást.**

**9** A **Diavetítésben** kattintson a **Diavetítésre**. A diák teljes képernyőn jelennek meg. Az egér bal gombjának kattintására jelenik meg a következő dia.



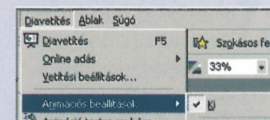

**10** A diavetítés befejezéséhez az **Esc** billentyűt nyomja meg. A **Fájl** menü **Mentés másként** parancsával mentsen.

## Fókuszban

### Különleges effektusok

**A közönség elkápráztatásához a PowerPoint számos animációt és hangeffektust kínál.**

- Még érdekesebbé teheti a szöveget, ha a **Diavetítés** menüben az **Animálási sémákra** kattint. Válassza a **Leereszkedik** sort, de a képeket is animálhatja a Diavetítés menü 'Alkalmazás a kijelölt diákra' panel sorai segítségével. Kipróbálhatja, hogy a kép több részletből álljon össze.







- Ha azt szeretné, hogy a dia különlegesen jelenjen meg, akkor a **Diavetítés** menü **Áttűnés** pontját válassza. A megjelenő ablakban válassza az effektusok közül. Hanghatásokat is választhat. Nyomja meg az **Alkalmaz** gombot.




#### Ötlet

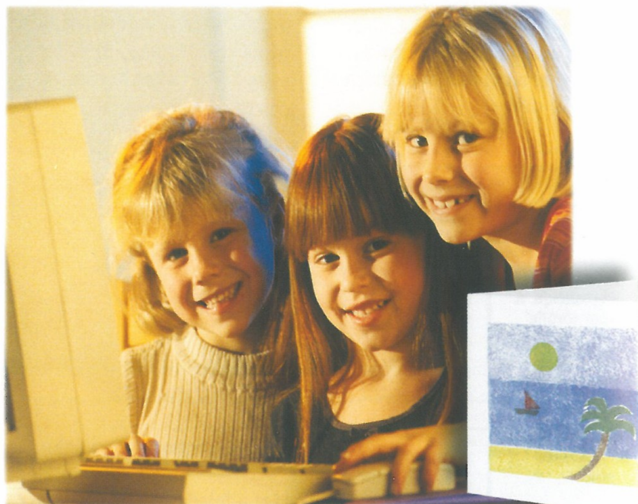
Próbálja lendületesen tartani PowerPoint bemutatóját. Diánként ne használjon 40 szónál többet

# Rajzolt kép készítése

**Egyszerű minták**

## Tartalom


- Színes kép készítése a Word Rajzolás Eszköztárával
- Többrétegű rajz készítése
- A rajzok nyomtatása és körbevágása
- A rajz kifestése

Nem szükséges művésznek vagy szakképzett díszletfestőnek lennie ahhoz, hogy saját maga tervezzen és készítsen mutatós képeket. A művészi alkotás összeállításához szükséges összes eszköz a számítógépben rendelkezésre áll. A Word Rajzolás eszköztára segítségével elkészítheti saját festményét, vagy ízlésének megfelelően változtathatja meg az előre elkészített sablonrajzokat.

A PC segítségével a képernyőn kipróbálhatja a különböző formákat és színeket, mielőtt végleg papírra 'vetné' a művet. A sablon rétegeinek egyenkénti kinyomtatásával ellenőrizheti, hogy a kép minden egyes része összhangban van-e a többivel.

### Varázslatos Színezés

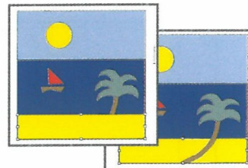
Miután elkészítette saját rajzát, szüksége lesz ollóra és festékre. A fejezetben bemutatott minta üdvözlőkártya készítésére szolgál, de számos más területen is felfedezi majd a minták sokrétű felhasználásának lehetőségeit.

## Tudta-e?

**A számítógéppel készített ábrák, kompozíciók, díszítőelemek nagy előnye, hogy ezeket nem csak a képernyőn csodálhatja meg, hanem dekorálhatja velük a szoba falát, készíthet belőlük plakátot, elküldheti ismerőseinek e-mailben és kinyomtatva is. Ha nincs jó minőségű színes nyomtatója, érdemes áldozni rá, és a lemezre vagy CD-re mentett anyagot egy fénymásoló irodában megfelelő papírra, a kellő méretben lehet kinyomtatni.**



## Kérdés-felelet






**K A képen lévő fát eltakarja a homok. Hogyan helyezhetem a fát a homok elé?**

F Ha egy elemet véletlenül egy másik elem fölé rajzolt, meg kell változtatnia a kép egyes rétegeinek elhelyezkedési sorrendjét. Jelölje ki a kép egyes részeit takaró elemet. Lépjen a **Rajz** menü (Beszúrás/Eszköztárak/Rajzolás) **Sorrend** almenüjére és válassza a **Hátrébb küldés** parancsot. Addig ismételje a műveletet, amíg a kívánt részek láthatóvá nem válnak.

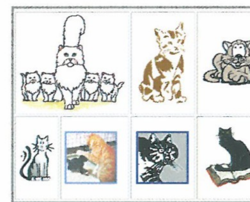
**K Elkapott az alkotói hév. Honnan meríthetek ihletet?**

F Saját gépe is rengeteg ötletet kínál. A Word **Beszúrás** menüjének **Kép** almenüjében találja a ClipArt Képtárat. Ezeket a szabadon felhasználható képeket letölthet vagy felhasználhatja. Az Internet is kitűnő képkeresési forrás. A www.clip-art.com honlapon számos témakörben talál remek képeket.



**K Mely képek alkalmasak leginkább rajzokhoz, sablonokhoz való felhasználásra?**

F Mivel a sablonképeket nem lehet túl aprólékosan kialakítani, válasszon olyan képet, amelyen a különböző színű részek viszonylag nagy területet foglalnak el. Használhatja csak a körvonalakat, kihagyhat minden olyan részletet, amely nem használható hatékonyan. A legegyszerűbb mintákkal készíthető a leghatásosabb sablon.



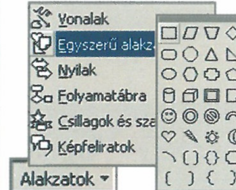
## Szótár

**Vízfesték** Toxikus anyagot nem tartalmazó, gyermekek számára ideális festék.

**Szabadkézi sokszög** Ezzel az eszközzel görbe és egyenes részeket tartalmazó alakzatot rajzolhat. Kattintson az egérgombra, és mozgassa, ha egyenes vonalat szeretne rajzolni. Görbe vonal rajzolásához húzza az egeret a kívánt irányba.

**Tetszőleges Forgatás** Az alakzatot saját tengelye körül tudja elforgatni az alakzat bármelyik segédjelének kívánt forgatási irányba történő húzásával.

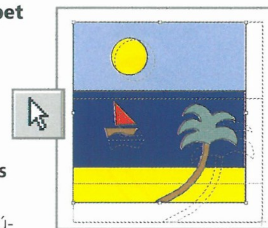
**Alakzatok** Ez az eszköz lehetővé teszi különböző alakzatok dokumentumba történő beillesztését, az egyszerű körtől és négyzettől kezdve, a csillagon át egészen a zászlóig. Ha szeretne a dokumentumba egy alakzatot illeszteni, lépjen az Alakzatok menüre, jelölje ki az alakzat típusát, majd a menüből válassza ki a formát.




## Hibakereső

**Szeretne egy nagyobb képet készíteni, de nem tudja, hogyan méretezze át az eredeti sablont.**

A kép átméretezéséhez az összes elemet össze kell csoportosítania. Válassza a **Rajzolás** menü **Objektumok kijelölése** gombját, majd kattintással és húzással jelölje ki a kép összes elemét. Lépjen a **Rajz** menüre és nyomja meg a **Csoportba** foglalás parancsot. Miután az elemeket egy csoportba foglalta, kattintással jelölje ki az egész képet. A kép sarkaiban található segédjelek kifelé vagy befelé húzásával növelheti, illetve csökkentheti a kép méretét.

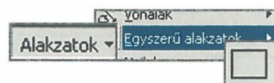


# Kifestő sablon tervezése

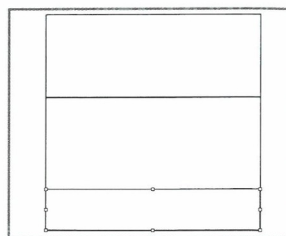
**Bemutatjuk, hogyan rajzolhat a számítógéppel képet, és hogyan alakíthatja sablonná, amelyet üdvözlőkártya festésére használhat fel.**




**1** Válassza a **Start** menü **Programok** almenüjét, majd kattintson a **Microsoft Word** programra. A 'Rajzolás ' eszköztárat a **Nézet** menü **Eszköztárak** almenüjének **Rajzolás** parancsával érheti el.

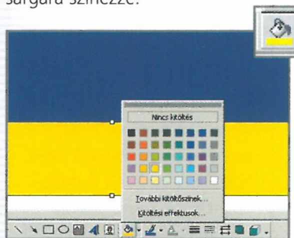



**2** Kattintson az Eszköztár **Alakzatok** parancsára, és az **Egyszerű alakzatok** részben válassza a **Téglalap**ot. Négyzet rajzolásához (a kép körvonalainak kijelöléséhez) az egér húzása közben

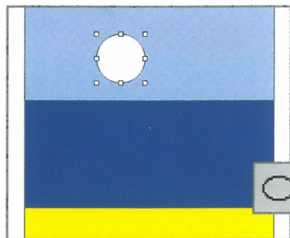


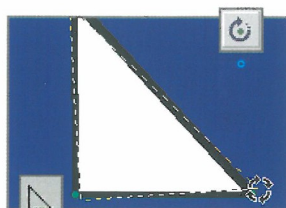
tartsa nyomva a **Shift** billentyűt. Ugyanígy rajzoljon még három téglalapot, ezek fogják jelképezni az eget, a tengert és a partot.

**3** Jelölje ki a felső téglalapot, és a **Kitöltő szín** gomb melletti nyíl megnyomásával válassza ki a megjelenő színek közül a világoskéket. A tengert kékre, a homokot sárgára színezze.

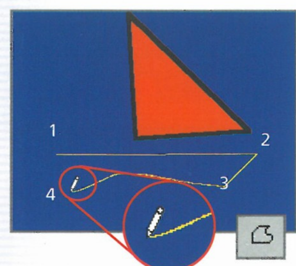


**4** Az **Ellipszis** gombbal rajzolja meg a napot. Kör rajzolásához az egér húzása közben tartsa nyomva a **Shift** billentyűt. Színezze a napot sárgára.





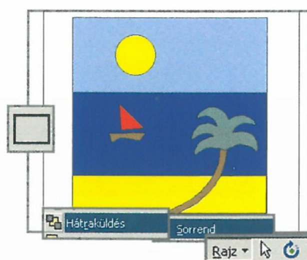
**5** A vitorla megrajzolásához válassza a **Háromszög**et. A vitorlát enyhén döntse meg a **Tetszőleges forgatás** gomb segítségével, a jobboldali sarokpontot emelje fel. Fesse a vitorlát pirosra.




**6** Válassza a **Vonalak Szabadkézi sokszög** parancsát. Kattintson az 1, 2 és 3 pontokra. Tartsa nyomva az egérgombot és húzzon hullámot a hajótest aljára, majd a gombot a 4. pontnál engedje el. A hajótestet fesse barnára.

**7** Ugyancsak a **Szabadkézi sokszög** opció segítségével rajzoljon egy pálmafát. Kattintással és húzással megrajzolhatja a törzset és a leveleket. Színezze ezeket barnára, illetve zöldre.

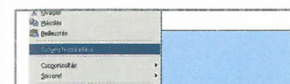




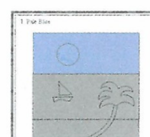

**8** A **Téglalap** opció segítségével rajzoljon a kép köré egy, a kivágást jelölő szegélyt. A szegély kép mögé helyezéséhez válassza a Rajzolás eszköztárban lévő **Rajz** menü Sorrend almenüjének **Hátraküldés** parancsát. Mentse el a kész képet.

# Minden színhez külön sablon

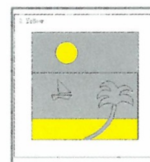
A **Fájl** menü **Mentés másként** parancsát használva készítsen a képről öt másolatot és nevezze el azokat Réteg 1… 5-nek, ez lesz a kiszínezés sorrendje. Minden fájl esetében kattintson jobb egérgombbal a külső téglalapra, válassza a menü **Szöveg hozzáadása** parancsát és adja meg az adott réteghez tartozó számot és színt.



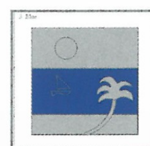
**1. réteg az ég világoskékje. A napot törölje**



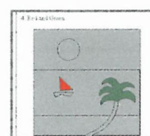
**2. réteg a nap és a homok sárgája**



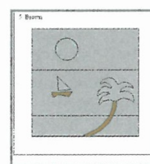
**3. réteg a tenger kékje. Törölje a hajót**



**4. réteg piros (vitorla) és zöld (pálmalevelek)**



**5. réteg barna, a hajótest és a pálmafa törzse**

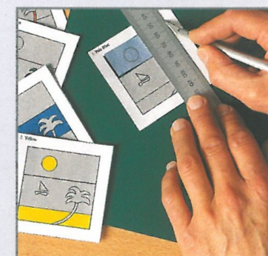


## Fókuszban

## Saját üdvözlőkártya kifestése

**Az üdvözlőkártyát minimum 165 g/m² súlyú papírra nyomtassa. Ilyen papírt írószerboltokban vagy művészeti boltokban talál.**

**1** Nyomtassa ki az egyes rétegek sablonjait, és gondosan vágja ki a színes részeket. Keverjen világoskék, sárga, sötétkék, piros, zöld és barna festéket. Ragasztószalag segítségével erősítse az 1. réteget a papírra. Halványan jelölje meg a sarkokat a többi réteg könnyebb helyreillesztése érdekében.



**2** Mártsa egy ritka ecset végét a világoskék színbe, majd egy konyharuhán hagyja az ecsetet majdnem teljesen megszáradni. Vigye fel a festéket a sablon segítségével a kártyára. Várjon a festék megszáradásig pár percet, majd távolítsa el a sablont és folytassa a következő sablonnal és színnel. Ismételje, amíg a kép elkészül.



### Ötlet

Ezt a feladatot jó szórakozás gyerekekkel együtt végezni, de ügyeljen rá, hogy a kivágást mindig felnőtt csinálja.

## Kisokos

## Mutatós szegélyek

**Egyforma sablonminták egy színnel történő kifestésével mutatós szegély készíthető. A Word Rajzolás Eszköztárának Alakzatok menüjében számos forma és minta közül választhat. Használhat egyfajta alakzatot, vagy három különböző alakzatból sormintát készíthet. Az egyes alakzatokat különböző színűre is festheti, és az imént említett módon nem csupán üdvözlőkártyát díszíthet, hanem saját maga készíthet szegélyeket bútorra, falra vagy padlóra**



# Festés kép-tubusokkal

Könnyed „művészet"

## Tartalom

- A rendelkezésre álló opciók megismerése
- Különféle képtubusok használata
- Saját képtubus készítése
- Táblázat készítése fényképek sorba-rendezéséhez



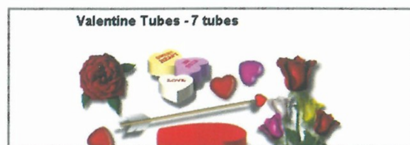
Grafikai programokkal műalkotásokat, posztereket, üdvözlőkártyákat készíthetünk. Nem is kell mindent egyesével, kézzel megrajzolni, ugyanis néhány programban találunk úgynevezett „képtubusokat", amelyek megfestik nekünk a képeket. Egy sor különféle stílusú és témájú kép közül válogathat, ilyenek a virágok, csillagok, zene vagy piros festék. Egyes képek további képcsoportokat tartalmaznak, mondjuk bolygókat és szerszámokat vagy akár háromdimenziós képeket is.

### Válasszon képet!

Ez a kártya bemutatja, hogyan kell képtubusokkal dolgozni a Paint Shop Pro 7-ben. Kiválaszthatja, milyen jellegű és mekkora méretű képekkel szeretne dolgozni, majd miután megtanulta saját képeit elkészíteni, bármilyen képből képfestő eszközt állíthat elő. Számos képtubust találhat a világhálón is, amelyekkel a képek szinte életre kelnek.

## Tudta-e?

**További képtubusokat találhat a Jasc honlapján, a www.jasc.com/tubes/tubedl.html címen. Ha kedvére való gyűjteményt talál, kattintson a letöltés ikonra a megfelelő Paint Shop Pro verzió mellett, és válassza ki a mappát, ahová a képtubus „.exe" fájlját szeretné elhelyezni. Amikor a letöltés befejeződött, kattintson duplán a „.exe" fájlra. A Jasc Picture Tube Installerben kattintson az**



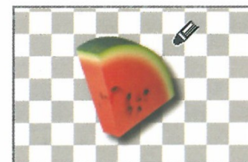

**Install Tube Files to start gombra. A különböző tubusok most használatra készen állnak a Paint Shop Proban.**



## Kérdés-felelet

**K Lehet tudni, hogy melyik kép fog megjelenni, miközben a képtubus ecsettel festek?**

**F** Nem tudni, melyik kép fog előbukkanni, amikor áthúzza vagy rákattint az oldalra. Ha egy konkrét képet szeretne használni, válassza a **Continuous** opciót a 'Placement' legördülő menüjéből, az **Incremental** opciót a 'Selection Mode' menüből, és állítson be **150**-es 'Step'-et. Kezdjen festeni az ecsettel. A képek egyesével jelennek meg, balról jobbra, fentről lefelé, de nem mindig az elejéről indulva. Válasszon ki egyet és törölje a többit.





**Eraser** eszközzel távolíthatja el. Nagyítsa fel a képet a **Zoom** eszközzel, válassza ki az **Eraser**t, és kattintson **Toggle Tool Palette** gombra, hogy az ecset méretét kisebbre vehesse. Tisztítsa meg a képet, majd kattintson a **File** menü, **Export** és **Picture Tube** parancsára. Tartsa meg ugyanazt a fájlnevet, és nyomjon **OK**-t.

**K Amikor az új képtubussal festek, fehér képpontokból álló sáv jelenik meg körülötte. Hogyan távolíthatom el?**

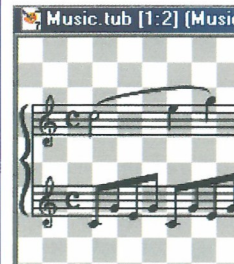
**F** A '.tub' fájl szerkesztésével. Menjen a **Sajátgép**be, válassza a **(C:)** meghajtón a **Program Files**, **Jasc Software Inc.** mappákat. Kattintson a **Paint Shop Pro 7** és **Tubes** mappákra. Nyissa meg a '.tub' fájlt, amely az új képeket tartalmazza. A nem kívánatos életlen részt az

**K A négyzetrácsok minden megnyitott dokumentumon megjelennek. Megszabadulhatok tőlük?**

**F** Igen. Válassza a **Grid**et a **View** menüben, vagy nyomjon **Ctrl + Alt + G**-t.

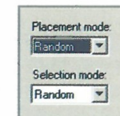



## Szótár




**Exportálás** Egy fájl valamely verziójának elmentése egy bizonyos formátumban, abból a célból, hogy más módon vagy egy másik programban is felhasználható legyen. A képtubus fájlokat „.tub" formátumban mentjük és exportáljuk, és a Program Files mappa Picture Tubes mappájában tároljuk őket.

**Crop eszköz** A képek külső szélének levágásához használt eszköz.

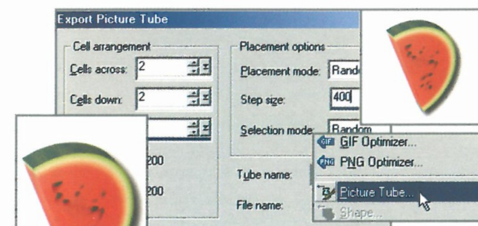



**Placement mode** Beállítási opció annak a szabályozására, hogy a képtubusok rendszeres vagy véletlen sorrendben helyezkedjenek el.

**Selection mode** Beállítási opció annak szabályozására, hogy a képtubus melyik képe lesz a következő.

## Hibakereső

**A képtubusnak hiányzik a fele.**
Nyissa meg a fájlt, és kapcsolja be a négyzetrácsokat, hogy a képek biztosan a négyzetekben legyenek. Kattintson a **File** menü **Export**,




majd **Picture Tube** parancsára. Az 'Export Picture Tube' ablakban legyen elegendő számú cella keresztben ('Cells across') és lefelé ('Cells down'). Nyomjon **OK**-t.

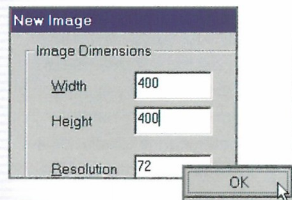


H-P-73-10-20-023

# Képtubusok használata

**A képtubus gombja a képernyőn balra az eszköztáron található.**

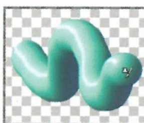
**1** Indítsa el a Paint Shop Pro 7-et, és kattintson a **New**ra a **File** menüben. Az alapértelmezett beállítások egyelőre megfelelőek, úgyhogy nyomjon **OK**-t.




**2** Kattintson a **Picture Tube** gombra. Ha az eszköztár nem látszik, kattintson a **Tool Palette** gombra.


**A Picture Tube eszköz gombja**

**Tool Palette ki/bekapcsoló**


**A 3D Green képtubus áthúzás után**

**3** Egy kép elkezdéséhez kattintson egyszer az oldalra. Egyes tubusoknál különféle hatásokat érhet el, ha rákattint és húzni kezd az ecsettel.




## Opciók kipróbálása

**A képtubusokat úgy érheti el, hogy jobb gombbal rákattint a Picture Tube ikonra és a Tool Options gombra.**

**Tube** Görgesse lefelé az oldalt a rendelkezésre álló tubusok megtekintéséhez. Ha rákattint, tőle balra megjelenik az előnézete.

**Scale** A tubus mérete százalékban megadva. A méretek 10-től 250 százalékig terjednek.

**Placement mode** A 'Random' egyenlőtlenül osztja fel a képeket, míg a 'Continuous' egyenletesen.

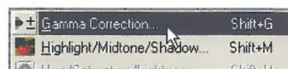
**Step** Minél nagyobb a Step érték, annál nagyobb lesz a távolság az egyes képek között.

**Selection mode** Válassza a **Random**ot, ha véletlenszerűen szeretné kiválasztani a képeket a tubusból. Ha sorban szeretné őket használni, válassza az **Incremental**t. Az **Angular** az ecset húzásával egyező irányba igazítja a képeket. A **Pressure**t csak akkor válassza a sorrend meghatározására, ha elektronikus tolla vagy beviteli felülete van. Válassza a **Velocity**t, ha a képet az ecsetvonás sebességéhez igazítva szeretné elhelyezni.

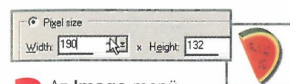
# Saját képtubus készítése

**Ha egyszer megtanulja a módját, akkor szinte bármiből készíthet képtubust, még egy darab gyümölcsből is, mondjuk egy dinnyéből.**

**1** Digitális géppel fotózza le az adott tárgyat fehér háttér előtt. Készítsen annyi felvételt, amennyire szüksége lesz. Töltse fel őket a számítógépre, majd nyissa meg az első képet a Paint Shop Pro-val. Menjen a **Colors** menü **Adjust** pontjába és kattintson a **Gamma Correction** opcióra. Nyomjon **OK**-t.

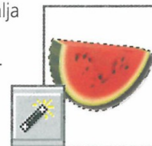



**2** Kattintson a **Cropping** eszközre, és rajzoljon négyzetet a kép köré. Kattintson duplán, hogy kivágja.




**3** Az **Image** menüből kattintson a **Resize**-ra. Írjon be 200 körüli méretet mind a szélességhez (Width), mind a magassághoz (Height).

**4** A kép hátterének kiválasztásához használja a **Magic Wand** eszközt. Kattintson a fehér háttérre.

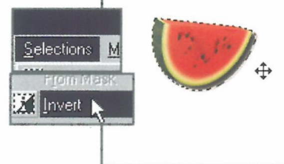




**Ötlet**

A Magic Wanddal kiválasztott színárnyalatok terjedelmének növeléséhez a Tool Options ablakban állítson a Tolerance-on.

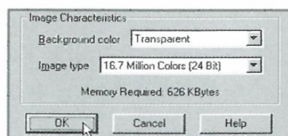
**5** Ha az egész hátteret kiválasztotta, menjen a **Selections** menübe és válassza az **Invert** parancsot. Most már a tárgy és nem a háttér lesz kijelölve. Nyomja le a **Ctrl + C** gombokat a kijelölt terület átmásolásához.

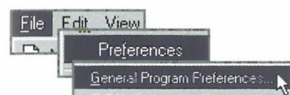



## Négyzetrácsok

**A fényképek sorba helyezéséhez rácsokat kell készítenie.**

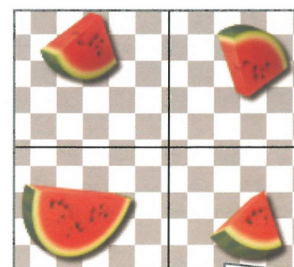
**6** A **File**ban válassza a **New**-t. A szélességhez és magassághoz írjon 400 pixelt, a háttér pedig legyen **Transparent**. Nyomjon **OK**-t.



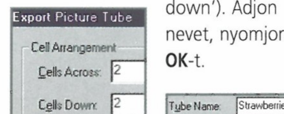




**7** A **File** menüben a **Preferences**t, majd a **General Program Preferences**t válassza. A **Rulers and Units** fülön állítsa 100 pixelre a 'Horizontal' és 'Vertical' térközöket. Nyomjon **OK**-t. A **View** menüben válassza a **Grid**-et.

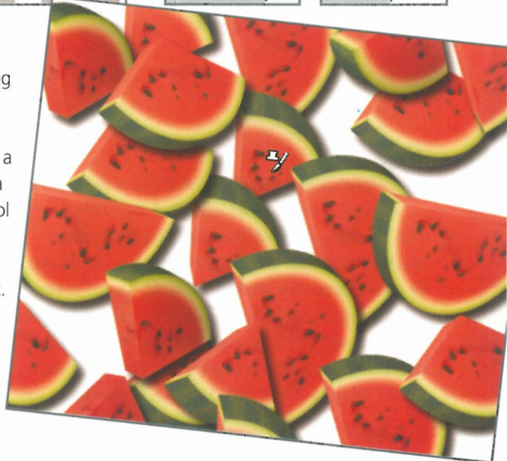
**8** Menjen az **Edit** menübe és válassza a **Paste** parancsot, majd az **As New Selection** opciót. Állítsa a képet a rácsra és ismételje meg a fenti lépéseket 1-től 5-ig.



**9** Nyomja le a **Ctrl + D** gombokat, hogy megszüntesse a képek kijelölését. A **File** menüben válassza az **Export** és a **Picture Tube** parancsokat. A 'Cell Arrangement' alá írja be, hogy 2 cella keresztbe ('Cells across') és 2 lefelé ('Cells down'). Adjon nevet, nyomjon **OK**-t.



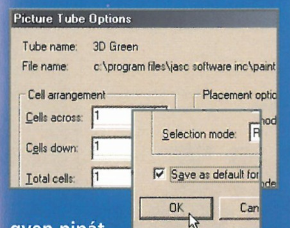

**10** Nyisson meg egy új fájlt, és állítsa fehérre a hátteret. Kattintson a **Picture Tube** ikonra és nyissa meg a 'Tool Options' ablakot. A tubusok listáján keresse meg az újat. Ha az oldalra kattint, most már az új képek jelennek meg a Picture Tube ecset végén.





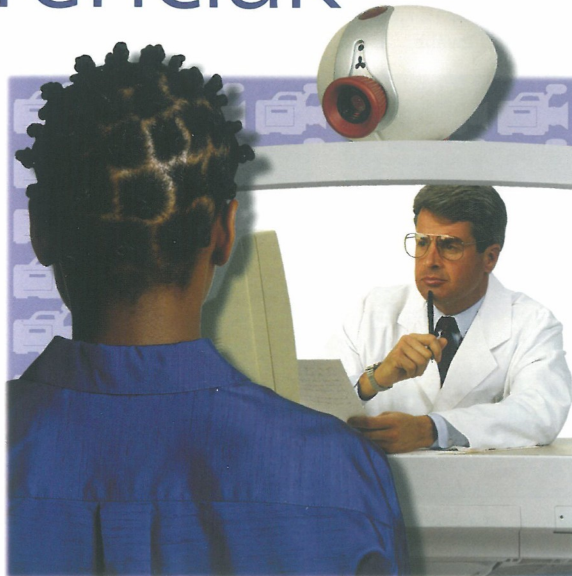

## Alapbeállítás

**Ha kiderül, hogy az egyik tubust gyakrabban használja mint a többit, akkor kényelmes lehet beállítani ezt alapértelmezett képtubusnak. A Tool Options ablakban válassza ki a tubust. Válassza a középső fület és kattintson az Options gombra. A megjelenő ablak jobb alsó sarkában tegyen pipát a 'Save as default for this Picture Tube' sor mellé, és nyomjon OK-t.**



# Videokonferenciák

## Virtuális találkozók



## Tartalom


- Webkamera beállítása videokonferenciához
- A Microsoft NetMeeting használata
- Kapcsolódjon barátai számítógépéhez egy internetes videokonferenciára

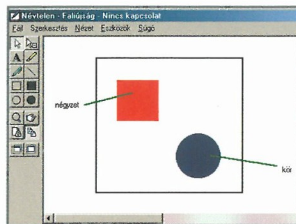

Ahogyan egyre többen megismerik és használják a webkamerákat, úgy váltják le a telefonbeszélgetéseket az izgalmasabb videofon hívások. Ha csevegni szeretne barátaival, messze élő rokonaival, vagy üzleti találkozón kell részt vennie, de nem tud személyesen megjelenni, akkor az internetes videokonferencia olcsó és hatékony megoldás, amely szórakoztató is egyben.

### Életképek

Ha a másik félnek nincs kamerája Internetes beszélgetés közben, akkor is küldhet képeket magáról. Akárhogyan is használja, ez egy jó kapcsolattartó lehetőség. Ez a kártya megmutatja, hogyan telepítse a webkamerát, és hogyan állítsa be a Microsoft NetMeeting programot, amely alapértelmezett része a Windows Me rendszernek. Ha mindent beállított, megtudhatja, hogyan beszélgethet.

## Tudta-e?

**A Microsoft NetMeeting alkalmazás tartalmaz egy Faliújság opciót, amelynek segítségével megoszthatja a gépelt, kézzel írt vagy rajzolt információt a videokonferencia összes tagjával. Sőt, az összes résztvevő egyidejűleg tudja követni az előadáson bemutatott animációt. A szinkronizálás segítségével írhat és rajzolhat a táblára a képernyőn, amit a konferencia többi tagjai egyből látnak. Így pontosan megértetheti magát minden összetett témában.**




## Kérdés-felelet



**K: Vajon lehet-e javítani a kép minőségén?**

F: Igen. Figyelmesen helyezze el a kamerát. A fény a kamera képét világítsa, és ne jusson a lencsébe. Próbálja beállítani a képernyő felbontását. Kattintson jobb egérgombbal az Asztalra, majd kattintson a **Tulajdonságok**ra, és a **Beállítások** fülre. Érdemes elolvasni a webkamera leírását is, ahol megtudhatja, hogyan állíthatja át az alapértelmezett beállításokat. Kerülje a hirtelen mozdulatokat videokonferencia közben – minél kisebb a változás a képkockák között, annál kevesebbet dolgozik a számítógép.

**K: A webkamerámhoz kaptam saját szoftvert. Használhatom azt a videokonferenciákhoz?**

F: Természetesen igen, mégis kiderülhet, hogy kompatibilitási gondok merülnek fel, ha a többi fél más szoftvert használ. Így a NetMeeting a biztosabb, mivel része minden újabb Windows verziónak, így a legtöbb ember, akivel kapcsolatba léphet, szintén használhatja.

**K: Kivel tarthatok on-line videokonferenciát?**

F: Bárkivel kezdeményezhet videokonferenciát, akinek az Internetre csatlakozó számítógépére webkamera van telepítve. Kompatibilis szoftverre, mint például a NetMeeting és a beszélgetés ideje alatt, folyamatos Internet-kapcsolatra van szükség. Gondok merülhetnek fel, ha egy irodai számítógéppel szeretne kommunikálni, mivel a legtöbb cég tűzfallal védi rendszerét az illegális behatolásoktól.

- Microsoft Windows 95 vagy újabb
- 90 MHz-es Pentium processzor
- 16 MB RAM
- Microsoft Internet Explorer 4.01 vagy újabb verzió

-- vagy --

- Microsoft Windows NT 4.0 (Windows NT rendszeren történő progr
- 90 MHz-es Pentium processzor
- 24 MB RAM

**K: A Windows XP tartalmazza-e a NetMeeting programot?**

F: Nem. Windows XP alatt a videokonferencia opció a Windows Messenger 4.0 alkalmazásban található. További részletekért látogasson el a http://messenger.msn.com/ oldalra.

## Szótár

**Szinkronizálás** Két, egymással kapcsolatban álló számítógép által megjelenített információ kölcsönös összehangolása.

**Kompatibilitás** Egy hardvereszköz vagy szoftver képessége az együttműködésre egy másik eszközzel, programmal. Amikor ez érvényes, akkor hívják őket kompatibilisnek.



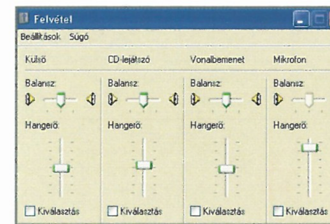

**Hotmail** Ingyenes internetes postafiók, amely a www.hotmail.com oldalon található. Ha már aktiválta a Hotmail fiókját, elektronikus levelezést folytathat, és használhatja bejelentkezéshez a NetMeeting programban.

**Tűzfal** Olyan hardvereszköz vagy szoftver, amely az Internetre csatlakozó gépeket védi az illegális behatolások, például vírusok ellen.

## Hibakereső

**Ismerőse nem hallja a hangját a videokonferencia alatt.**

Ha nincs beépített mikrofonja a számítógépnek, a hátlapon található bemenetre csatlakoztatni kell egyet. Kattintson duplán a Tálcán található hangszóró ikonra.




A **Beállítások** menüben kattintson a **Tulajdonságok**ra. Nyomja mega **Felvételhez** rádiógombot, majd kapcsolja be a 'Mikrofon' jelölőnégyzetét, és nyomjon **OK**-t. Most bekapcsolhatja a mikrofont, és ellenőrizheti, hogy működik-e.

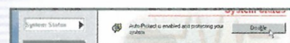
H-P-73-10-20-046

# A kamera telepítése

**Mielőtt beállítaná a számítógépet egy videokonferenciához, webkamerát kell csatlakoztatni rá.**



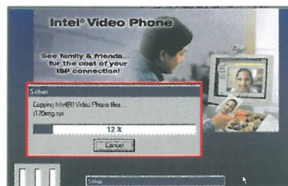
**1** Hatástalanítsa a vírusölő és egyéb biztonsági szoftvereket, majd kapcsolja be a mikrofont (számítógépének védelmét ne felejtse el visszakapcsolni csatlakozás előtt).



**2** Figyelmesen kövesse a telepítési utasításokat a webkamera leírásában.

**3** Érdemes elérhető helyen hagyni a Windows telepítő CD-Romot, mivel a telepítők néha kérhetik.

**4** Ha már telepítette, futtasson le minden, beállítást végző Varázslót, amelyet a kamerához kapott. Így biztos lehet benne, hogy minden működni fog.



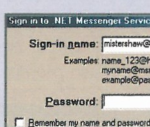

## Fókuszban

### A tökéletes kapcsolat

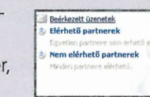
**Ha már csatlakozott az Internetre, beszélgethet a többi résztvevővel, az MSN Messenger szolgáltatás segítségével.**

**1** A NetMeeting programban kövesse a képernyőn látható utasításokat az MSN Messenger telepítéséhez és a Hotmail fiók megnyitásához.

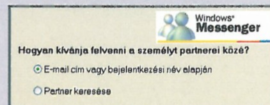


**2** Amikor elindul az MSN Messenger, megjelenik partnereinek listája, és láthatja, hogy ki elérhető és ki nem.




**3** A **Partner felvétele** opcióban kattintson az Újra. Keresse meg partnerét e-mail címe, MSN Net.Passportja vagy neve alapján. Kattintson a **Következő** gombra. Adja meg a hozzátartozó adatokat, majd **Befejezés**.

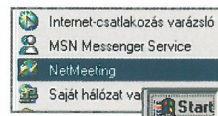



**4** Ellenőrizze, hogy partnerét sikeresen regisztrálta, majd válassza ki nevét a listából.

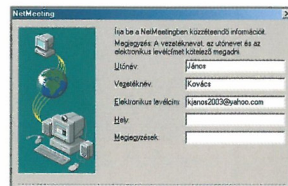
# A NetMeeting beállítása

**A NetMeeting egy Microsoft alkalmazás, amelynek segítségével az emberek Interneten keresztül kommunikálhatnak élőszóval és mozgó képpel. A program része a Windows 98 és Me verzióinak.**

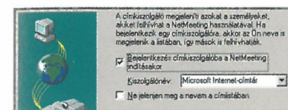
**1** Kattintson a **Start/Programokra**. Az **Internetes eszközök/Kommunikáció** alatt válassza a **NetMeeting** ikont.



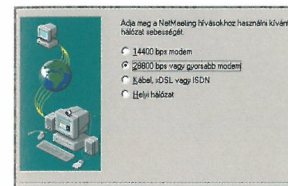

**2** Kattintson a **Következőre**, adja meg nevét és e-mail címét, majd újra **Következő**.



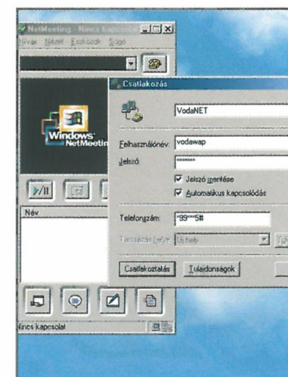

**3** Döntse el, bejelentkezik-e a Címkiszolgálóba. Ha igen, tegyen pipát, majd **Tovább**.



**4** Válassza ki a megfelelő hálózati sebességet, majd kattintson a **Tovább** sorra.



**5** A következő panelen a program teszteli a beállításokat. A Csatlakozás panelben adja meg a kért adatokat, majd végül kattintson a **Befejezés** gombra.

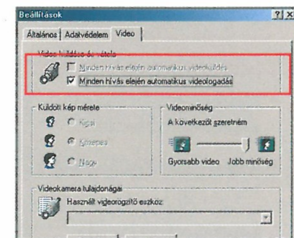


**6** A NetMeeting elindul első alkalommal, és csatlakozik az Internetre.



## Ötlet

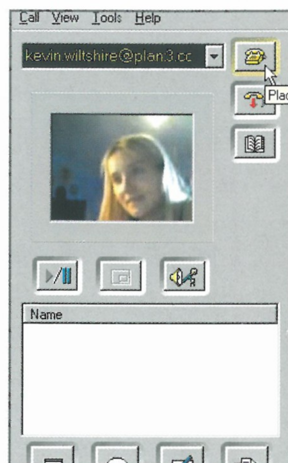
Úgy helyezze el a webkamerát, hogy élethű szemkontaktust tarthasson a videokonferencia többi résztvevőjével.



**7** Hogy számítógépe biztosan elküldje a kamera által felvett képet konferencia közben, kattintson az **Eszközök/Beállításokra**. A **Video** fülön kapcsolja be a 'Minden hívás elején automatikus videofogadás' jelölőnégyzetet.

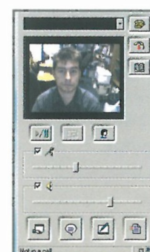
# Hívás kezdeményezése

**Ha megtalálta partnereinek nevét a listán, hívhatja őket, és elindíthatja a konferenciát.**




**1** Jelölje ki a partnert a listából, vagy adja meg e-mailcímét az oldal tetején látható cím mezőbe.

**2** Kattintson a **Hívás-kezdeményezés** gombra.



**3** Ha a célszemély szintén csatlakozik, megjelenik egy kép a képernyőn, és elkezdődhet a beszélgetés.

**4** Ha befejezte a videokonferenciát, kattintson a **Hívás befejezése** ikonra, és ne feledje bontani az Internet-kapcsolatot.



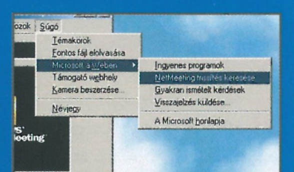
## Ötlet

A videokonferencia többi tagjának képét kis ablakokban jelenítse meg, hogy a kép tisztább legyen.

## Kisokos

### Megfelelő illesztés

**A legtöbbet akkor hozhatja ki egy videokonferenciából, ha a világhálón megkeresi a legújabb illesztőprogramokat, amelyek megadják számítógépének, hogyan dolgozzon a videoeszközökkel. Frissítse a NetMeeting programot. A NetMeeting ablakban kattintson a Súgó menüre, majd**



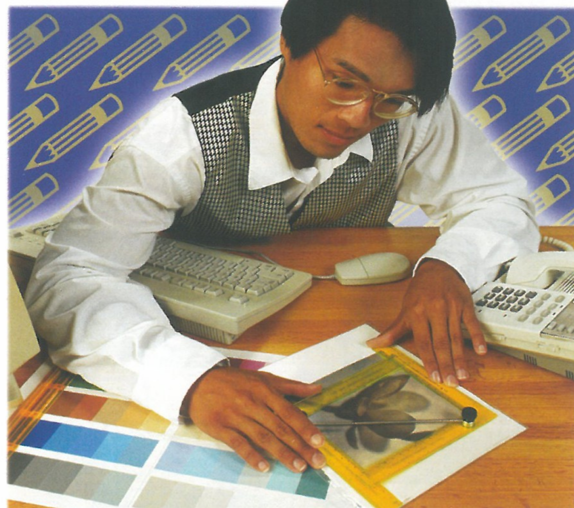
**a Microsoft a Weben opcióra. Kattintson a NetMeeting frissítés keresése funkcióra. Megjelenik egy weboldal a letölthető frissítésekkel.**

# Plakát tervezése

**Profi reklám**

## Tartalom

- Szöveg beírása a plakátba
- A szöveg stílusának beállítása
- ClipArt kép beillesztése a dokumentumba
- Kitöltési effektusok használata



Plakátot tervezni nagyszerű élmény, főleg, ha rendelkezésére áll egy olyan kitűnő szoftver, mint a Paint Shop Pro. A soron következő partiról, bolhapiacról, amatőr színdarab bemutatóról vagy más összejövetelről plakátok, szórólapok, röplapok segítségével tájékoztathatja az érintetteket. Számítógépén színes plakátokat készíthet. A Paint Shop Pro számos, pl. a képek színezésére vagy ecsetvonás utánzására alkalmas eszközzel áll rendelkezésére.

### Számtalan lehetőség

A plakátot még tökéletesebbé teheti, ha ClipArt képeket illeszt a dokumentumba. A szöveget, a betűtípus testreszabásával és színezésével teheti még ízlésesebbé. A Paint Shop Próval lenyűgöző és vonzó plakátokat készíthet, újra és újra meglepve ezzel környezetét. Ha követi a fejezet utasításait, olyan munkát adhat ki a kezéből, amire méltán büszke lehet.

## Tudta-e?

**A dokumentum mentésekor a Color Channels (Színskála) panelben két lehetőség közül választhat: RGB és CMYK opciók közül. Képernyőn történő felhasználásra (pl. honlap) készült képeknél válassza az RGB (Red-Green-Blue: Piros-Zöld-Kék) opciót. A képernyő ezekhez a színekhez három elektronpisztolyt használ. Ha nyomtatásban szeretné a képet felhasználni, válassza a CMYK (Ciánkék-Bíbor-Sárga-Fekete) opciót.**

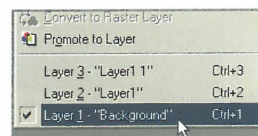





## Kérdés-felelet

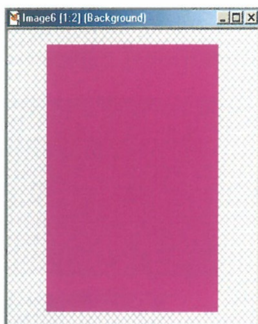
**K Miért nem tudok a Paint Brush (Kitöltés) eszközre kattintani egy kép kiszínezéséhez?**

F Lehet, hogy rossz réteget választott. Kattintson a **Layers** menüre, és jelölje ki a **Layer 1 – 'Background'** sort.



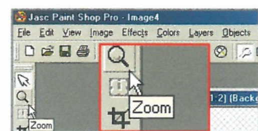

**K Úgy tűnik, mintha a háttérszín nem töltené ki az egész hátteret. Miért van ez?**

F A háttér körül alapértelmezés szerint található egy margó. Minden Paint Shop Pro dokumentum jelzi ezt a szegélyt.



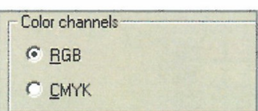

**K A háttér túl kicsi a képernyőhöz képest. Hogyan tudom felnagyítani?**

F Ha szeretné munkáját nagyobb méretben, margók nélkül látni, lépjen az eszköz paletta **Zoom** (nagyítás) ikonjára, majd a bal egérgombbal kattintva növelje a háttér méretét. Csökkentéshez használja a jobb egérgombot.



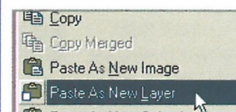

**K Menthetem a plakátot merevlemezre?**

F Igen. Nyomja meg a billentyűzete **F12** gombját. Megjelenik a 'Save as' ablak. Írja be a fájlnevet a 'File name' részbe, majd a 'Save as type' részben való választáshoz kattintson a lefele nyílra. Válassza az **Options** parancsot és ellenőrizze, hogy a 'Color Channels' panel **RGB** gombja ki van-e jelölve. Nyomjon **OK**-t, majd **Save**-et.




## Szótár

**Layer** Egy új kép egyetlen rétegből áll. Új réteg készítésével új elemet adhat a képhez, amelyet a későbbiekben gond nélkül eltávolíthat.




**Pixel** Képpont, a legkisebb elem, amelyből minden kép összeáll. Nyomtatók esetében 'dot'-nak hívják. Minél több képpont jut egy hüvelyk (inch) területre, annál tisztább a kép.

**Drag and drop** Folyamat, amelynek során egy elemre bal egérgombbal kattintunk, és azt nyomva tartva, az elemet a képernyő egy másik részébe vagy egy másik programba húzzuk.

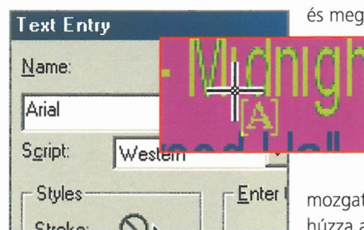



**Eszközök opciói** Az eszközpaletta bármelyik parancsikonjára kattintva a paranccsal kapcsolatos további opciók jelennek meg.

## Hibakereső

**A plakát szövegére kattintva nem tudja elvégezni a kívánt szerkesztési műveleteket.**

Ha a szövegdobozban rossz helyre kattint, megtörténhet, hogy egy már meglévő elemet illeszt be. Helyezze a kurzort a szöveg fölé, és keresse az 'A' betű körül megjelenő zárójeleket. Kattintson a szövegre, és megjelenik a 'Text Entry' (Szöveg módosítása) ablak. Végezze el a javításokat és nyomja meg az **OK** gombot. Ha a szöveget szeretné elmozgatni, kattintson rá és húzza a megfelelő helyre.

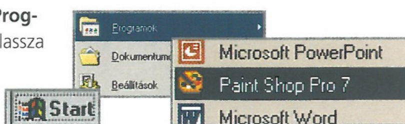





H-P-73-10-20-013

# A program indítása

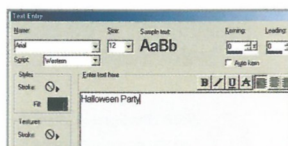
■ Lépjen a **Start** menü **Programok** almenüjére és válassza a **Jasc Software** részben található **Paint Shop Pro7** programot.

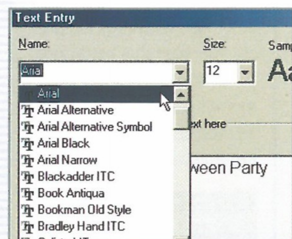



# Szöveg beillesztése a plakátba

**A plakáton megjelenő szöveg stílusát testreszabhatja. A külalak színesítéséhez egyéni betűstílust, betűméretet és betűszínt választhat.**

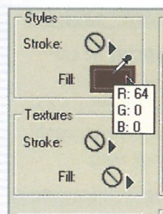
**1** A megjelenő 'Text Entry' ablak 'Enter text here' részébe gépelje be a szöveget.






**2** A 'Name' részben kattintson a lefele nyílra, és kijelöléssel válasszon betűtípust a megjelenő listából. A 'Size' részben található lefele nyílra kattintva jelölje ki a betűméretet.

**3** Lépjen a 'Styles' panel **Fill** részére és a 'Color' ablakban válassza ki a betűtípus színét, majd nyomja meg az **OK** gombot.







**4** A szöveg áthelyezéséhez helyezze a kurzort a szöveg fölé. Amikor a kurzor négyágú nyíllá változik, a bal egérgombot nyomva tartva húzza a szövegdobozt a kívánt helyre. Az átméretezéshez helyezze a kurzort a szövegdoboz sarkához. A kurzor kis keresztté változik. Húzza a szövegdobozt a kívánt méretre és engedje el az egérgombot.

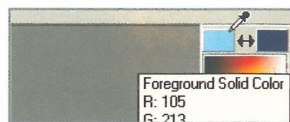



# A háttér megszerkesztése

**A rendelkezésre álló sablonok segítségével a dokumentumot addig alakíthatja, amíg az tökéletesen meg nem felel igényeinek.**

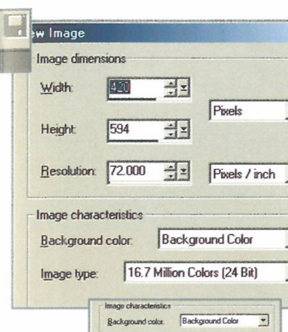
**1** A program megnyitásához a Jasc Software képernyő megjelenésekor kattintson a **Start**ra.

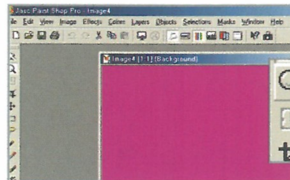



**2** Válassza ki az előtér és a háttér színeit. Kattintson a Color Palette (Színpaletta) fölötti két téglalapra és a 'Color'(Színek) ablakban válasszon színt.

**3** A 'Standard' eszköztárban kattintson a **New** gombra egy üres háttér megjelenítéséhez. Miután a 'New Image' ablak megnyílik, az 'Image Dimensions' részben a szélességhez (width) 420 értéket, a magassághoz (height) pedig 594 értéket adjon meg. Az alapértelmezés szerinti képfelbontás 72 képpont/hüvelyk. Nyomja meg az **OK** gombot.



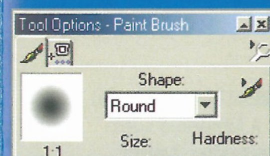




**4** Amikor a kiszínezett háttér megjelenik a képernyőn, kattintson az eszközpaletta **Zoom** gombjára, és igényeinek megfelelően méretezze át a hátteret.

## Kisokos

### Ecsetnyommal

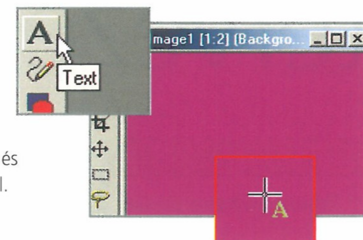
**Kattintson jobb egérgombbal az eszköz paletta Paint Brush ikonjára, és válassza a Tool Options parancsot az ecset alakjának és méretének megválasztásához. A szín a már megadott előtér színe lesz. Ha más színt szeretne, kattintson a színpaletta fölötti bal oldali téglalapra és válassza ki. Tartsa a bal egérgombot nyomva és így mozgassa az egeret a kívánt terület fölött az ecsetvonások megjelenéséhez.**




# Saját plakát készítése

**Szöveg beszúrásával helyezzen el a plakáton minden fontos információt, mint pl. dátum, időpont, helyszín.**

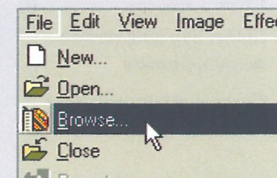
■ Kattintson az eszköz paletta **Text** ikonjára. A kurzor egy 'A' betűt tartalmazó keresztté változik. A 'Text Entry' ablak megjelenéséhez helyezze a keresztet a háttérre, és kattintson a bal egérgombbal.




## Fókuszban

### ClipArt képek

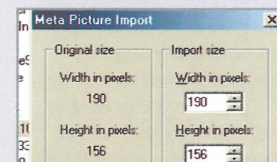
**1** Lépjen a **File** menü Browse (Böngészés) parancsára. Keresse meg a programfájlok között a ClipArt mappát.






**2** Nyissa meg a mappát és keresse meg a megfelelő képet. Kattintson a fájlra és húzza azt a háttérre.

**3** Megjelenik a 'Meta Picture Important' párbeszédablak. Az 'Important Size' (Hasznos méret) részben ellenőrizze, hogy a kép szélessége és magassága megfelelő-e. Nyomjon **OK**-t.




**4** Amikor a kép megjelenik a készülő plakáton, kattintson az eszköz paletta **Mover** gombjára. Helyezze a kurzort a kép fölé és húzza azt a háttér megfelelő pontjára, majd engedje el az egérgombot.






## Ötlet

A Paint Shop Pro programról bővebb információt talál a www.jasc.com honlapon

# Elektronikus festés

**Képek kreatívan**

## Tartalom


- Alakítsa számítógépét műteremmé
- Segítse elő gyermeke kreativitását
- Saját számítógépes galéria készítése
- A program beállításainak vezérlése


A Discover Painting for Kids ideális program bimbózó tehetségű kis művészeink számára. A visszavonás lehetősége különösen szabaddá teszi a festést, és növeli a kísérletező-kedvet. A program gépünket szinte festőműteremmé alakítja, a monitorunk festővászonná változik. Számos színező és rajzoló opció áll rendelkezésre, így bármilyen korú gyermek örömét leli majd az alkotásban.

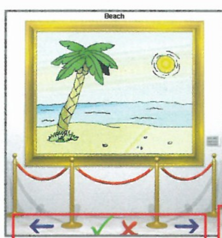


## Különböző vonások

A program kifestőket kínál a kisgyerekek, illetve ecseteket, ceruzákat és nyomdákat a nagyobbacskák számára. Sőt néhány igazán bolondos effektust is, melyek a felnőttek tetszését is el fogják nyerni. Minden egyes eszköz azonnal felismerhető, így az ifjoncok is olyan ösztönösen kattintanak majd rájuk, mintha a valóságos eszközök után nyúlnának. Ráadásul hangeffektusok teszik még valószerűbbé az eszközök használatát.

## Tudta-e?

**A remekműveket méltó módon kell kiállítani, tehát helyük a Galériában van. A program minden elmentett alkotást a Galériában tárol, bekeretezve, mint egy igazi kiállításon. Kattintson a Remote Controlra, és válassza ki a Gallery opciót a menüben.**






**A kék nyilak segítségével tud haladni, kattintással pedig ki tudja választani az adott képet, így nagyobb formátumban jelenik meg. A Galéria 'falán' lévő ezüstszínű névtáblára rá is írhatja a mű címét.**



## Kérdés-felelet

**K Hogyan frissíthetem a Discover Painting programomat?**

**F** Időnként ellátogathat a www.crescentvision.com oldalra, ahol a **Download Center** linkre kell kattintania, hogy megnézze, van-e frissebb verzió, melyet letölthet és telepíthet.

Download Center

Bonus Discover Painting Pages and Backgrounds - These new background and coloring pages are only available to registered users of Discover Painting. These files are password protected and can only be opened with a Discover Painting license code.

For Windows 95/98 — Bonus Pages 1.0 (1.0MB)

For Macintosh — Bonus Pages 1.0 (1.1MB)

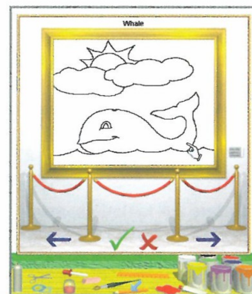
**K Mire szolgálnak a 'polcon' lévő 'könyvek'?**

**F** Különböző témájú, kész bélyegzőket tartalmaznak, hasonlóak a Clipparthoz. Kattintson az egyik könyvre, így az rákerül az 'asztalra'. Újabb kattintásra bélyegzők sora tárul fel a könyvből. A 'lapok' csúcsaira kattintva lehet a könyvben lapozni. Egy bélyegző kiválasztásához rá kell kattintani, majd a festménybe kell helyezni. Így a bélyegzőről készült másolatot be tudjuk helyezni saját alkotásunkba.



**K Hogyan érhetem el a kifestőket és a kezdő háttereket?**

**F** Egyszerűen a **Remote**, majd a **New** gombra kell kattintani. Ahelyett, hogy a megjelenő ablakban egy üres képernyőt választana, a kék nyilak segítségével navigáljon a következő ablakhoz, amely előre elkészített kiszínezendő rajzokat, illetve nyitó háttereket tartalmaz. Kattintson a kívánt design-ra.




## Szótár

**Prefs** A Távirányítón ezt a gombot megnyomva megnyitunk egy ablakot, ahol módosíthatjuk a program működését. Például a **Sound** szekcióban be lehet állítani, hogy legyenek-e hangeffektusok vagy ne. A **New** szekcióban be- illetve kikapcsolhatjuk az új kép megjelenését kísérő hangeffektusokat. A **Print** szekcióban beállíthatjuk, hogy a nyomtatás teljes vagy csökkentett tintamennyiséggel történjen-e.



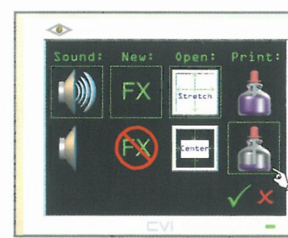

**Templates** Ezzel az eszközzel lehet köröket és négyszögeket rajzolni. Kattintson a kör vagy négyszög körvonalra, ha üres alakzatot kíván rajzolni. Válassza a teli négyszöget vagy kört a teli alakzat rajzolásához. Ebben az esetben a festékes vödör mellett látható, hogy milyen szín van kiválasztva. Ilyen színű lesz az alakzat is.



## Hibakereső

**Túl sok tintát használ.**

Ha gyermeke egyszerre sok képet akar kinyomtatni, beállíthatja, hogy a nyomtató kevés festéket használjon. Kattintson a **Remote**-ra, nyomja meg a **Prefs** gombot, és a megjelenő párbeszédablakban válassza ki a jobb kéz felöli, majdnem üres tintásüveget, majd a zöld pipára kattintva erősítse meg ezt a beállítást. Ezzel az eljárással féken tarthatja kiadásait. Természetesen bármikor visszaállíthatja a teljes intenzitású nyomtatást. Nem kell mást tennie, mint a **Prefs** opcióban a teli tintásüveget újra kiválasztani.






H-P-73-10-20-057

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

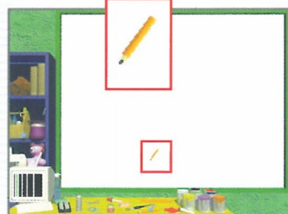
# Így készül a műalkotás

**Eszközök és effektusok tárháza áll rendelkezésünkre, hogy gyermekeink olyan művet készíthessenek, melyre méltán büszkék lehetünk. Az alábbiakban bemutatjuk, miként használja a főbb eszközöket.**

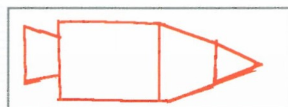
**1** Nyissuk meg a programot az Asztalon lévő parancsikonra, vagy a **Start/Programok/Discover Painting for Kids** pontra kattintva.




**2** A képernyőn egy üres vászon jelenik meg. Az egér mutatója ceruza alakúra vált. Az egér bal



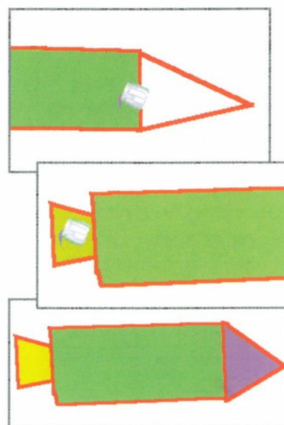
gombját nyomva tartva és húzva lehet a rajzot elkészíteni. Itteni példánk egy rakéta.



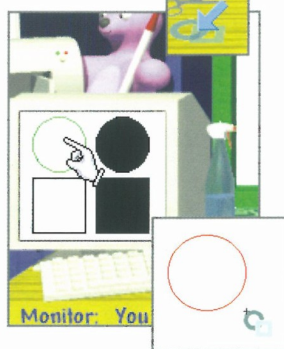
**3** Ha a színt változtatni akarja, megteheti bármikor. Kattintson a nyolc festékes vödör egyikére.



**4** A rakétát ki lehet színezni az ecsetet használva, de ha egy nagyobb felületet egyszerre akar feltölteni színnel, használja a **Jar** opciót. Példánkban a Bögrét használva a rakétát zöldre, sárgára és bíborra festjük.



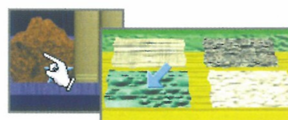
**5** Rajzoljunk a háttérre néhány bolygót. Ehhez a **Templates** eszközre kell kattintani, majd az üres kört kiválasztani. A kurzor alakja kör és négyzet alakot vesz fel.

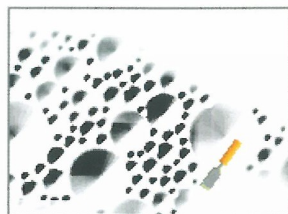



**6** Húzzuk a kurzort a vászonra, és formáljunk egy kört, majd engedjük el az egérgombot. Színezzük a köröket **Spray Can**nel vagy a **Jar**ral a különböző hatások elérése érdekében.



**7** Az előtérben is helyezzünk el egy bolygót. A polcon kattintsunk a **Rock**-ra, hogy a 'bump' eszközökhöz hozzáférjünk. Ezek olyan 3D effektusok, melyek valósághű megjelenést kölcsönöznek a képnek. Kattintsunk a megfelelő 'bump' effektusra, és rajzoljunk egy nagy félkört vele a rakéta alá, hogy kialakítsuk a bolygó felszínét.



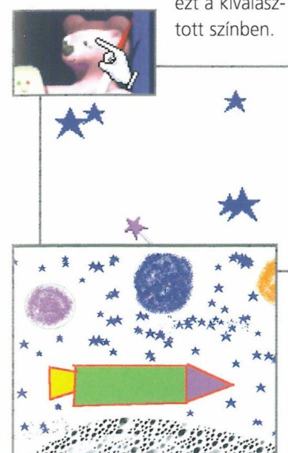


## Ötlet

További kifestő és háttér oldalakat tölthet le a Discover Painting weboldaláról: www.crescentivision.com.

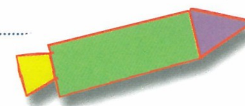


**8** Utolsó simításként tegyünk a képre csillagokat. Kattintsunk a **Toys** eszközökre a polcon, majd válasszuk ki onnan a 'pálcát'. Minden kattintás a képbe egy csillagot eredményez. Ha kattintás közben húzzuk is az egeret, akkor csillagfüzért tudunk rajzolni. Persze mindezt a kiválasztott színben.



**9** Amint elégedett a képpel, kattintson a **Remote**-ra, és menjen a főmenübe. Kattintson a **Save** gombra és nevezze el a festményt. A munka automatikusan bekerül a Galériába. Ha minden képet így elmentünk, idővel szép kis gyűjteményünk lesz; büszkélkedhetünk velük barátaink előtt.

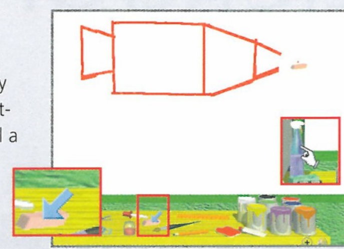


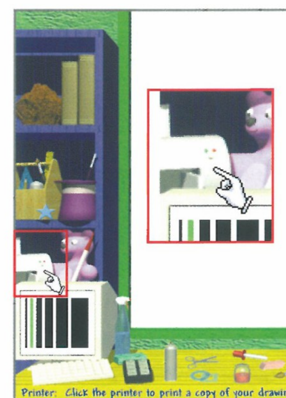
## Fókuszban

### Képen kívül

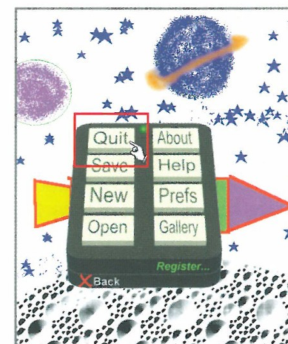
■ Ha elrontott valamit vagy változtatni szeretne, kattintson a Radírra és távolítsa el a hibát. Ha az utolsó műveletet vissza akarja vonni, akkor válassza a **Cleaner** opciót.



**10** Amennyiben a képet ki akarja nyomtatni, a 'polcon' lévő 'nyomtatóra' kell kattintania.




**11** Ha egy új képet akar kezdeni, a Remote-on kattintson a **New** gombra, így egy üres oldal fog megjelenni. Ha pedig befejezi a festést, a programból való kilépéshez kattintson a **Quit**re.




## Kisokos

### Színes nyelvezet

**A képhez szöveg is csatolható. Kattintson az Asztalon lévő Billentyűzetre. Ezután a baloldali listából betűtípust, stílust és méretet választhat. A kék abc mutatja, hogy a különböző betűtípusok hogyan néznek ki. Az alul lévő sorba írja be a szöveget, amit a zöld pipára kattintva tud**




**elfogadni. A szöveg a kurzor végén jelenik meg, ennek segítségével tudjuk a képbe pozícionálni. A megfelelő helyen kattintsunk és engedjük a helyére a szöveget.**

# A Corkboard használata

**Emlékeztetők**

## Tartalom

- A faliújság hátterének megváltoztatása
- Saját jegyzetek, listák hozzáadása
- Emlékeztető hangjelzések beállítása
- A teendők listájának rendezése a Corkboard segítségével



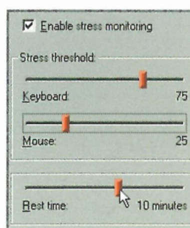
A My Corkboard sokkal több mint egy képernyővédő – ébresztőóra, napló, naptár, tervező és szervező egyben. A faliújság előbukkan a számítógép elindítása után, így biztos lehet abban, hogy nem kavarja el a kis cetliket és fontos feljegyzéseket, amelyek így a képernyőre vannak „tűzve". Vásárlási listáktól és saját feljegyzésektől kezdve a fontos találkozókig, születésnapokig és évfordulókig minden fontos emlékeztetőt kitehet az Asztalra.

### Mindig résen

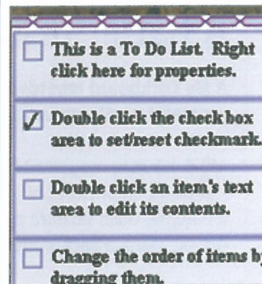
A My Corkboard emlékeztetőivel biztosítja, hogy sosem felejti el fontos találkozóit. A jegyzeteket változatos stílusban jelenítheti meg, így a faliújság személyessé válik. A teendők listájára feljegyezheti fontos dolgait, és kipipálhatja, amint elvégezte őket.

## Tudta-e?

**A Corkboard segítségével megelőzheti az RSI-szindrómát, azaz az ismétlődő túlerőltetéses sérülést, mivel szemmel tartja az egér és billentyűzet használatának idejét. A 'Properties' ablakban kattintson a 'Stress Monitor' fülre. Győződjön meg arról, hogy az 'Enable stress monitoring'opció ki legyen pipálva. A 'Stress Threshold' rész alatt állítsa be a billentyűzet és az egér használatának időtartamát – minél nagyobb értéket ad, a Corkboard annál később szólítja fel pihenőre. Ha többet használja a billentyűzetet az egérnél, állítsa azt 80-ra, az egeret 20-ra. Alkalmaz, majd OK.**




## Kérdés-felelet

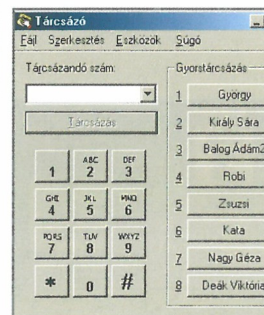



**K Hogyan férhet el minden dolgom a teendők listáján?**

**F** Jobb egérgombbal kattintson a teendők listájára (To Do List), majd a felbukkanó menüben válassza a **Properties** opciót. A megjelenő párbeszédpanelen változtathat a teendők listájának külsején, beleértve a betűtípust és a sorok számát. A tételek számának növeléséhez kattintson a 'Length' mellett található felfelé mutató kis nyílra, majd nyomjon **OK**-t. A teendők listájára így minden ráfér.

**K Mire jó a telefon képe?**

**F** A My Corkboard telefonját ugyanúgy használhatja, mint bármely telefont. Ha a számítógépéhez modemem keresztül telefonvonal és mikrofon is csatlakozik, telefonálhat vele. Mivel a modem adatátvitele ugyanolyan, mint egy telefoné, a hívás minősége ugyanolyan lesz, mint egy hagyományos telefonhívásé.




**K Változtathatok-e a feljegyzések méretén?**

**F** Igen. A Corkboard minden elemének méretét megváltoztathatja, ha jobb egérgombbal rákattint. A felbukkanó menüben a **Scale 100%** alatt százalékok listája jelenik meg. Az aktuális méretet pipa jelzi. Igény szerint kattintson nagyobb vagy kisebb százalékra. Ennek megfelelően változik az elem mérete. A változások érvénybe lépnek, amint visszatér a faliújságra.

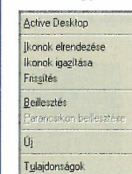
## Szótár

**Értesítési terület** A Windows képernyő alján látható Tálca része, ahol az óra és az automatikusan elinduló programok és hardvereszközök ikonjai láthatók. A programok és eszközök megjelenítéséhez kattintson duplán az ikonjukra.



**Előnézet** Olyan átmeneti nézete egy dokumetumnak, amelyen alkalmazás előtt a kiválasztott módosítás eredménye látható. Az előnézetből általában a Bezárás gomb megnyomásával léphet ki.

**Kijelölés** Színes árnyalat egy dokumentum eleme, egy fájl vagy ikon körül. Ez mutatja, hogy az adott elemet kiválasztotta szerkesztésre vagy törlésre.




**Felbukkanó menü** Kattintással aktiválható opciók listája, amely akkor látható, ha jobb egérgombbal egy ikonra, az Asztalra vagy egy program valamely elemére kattint.

## Hibakereső

**A My Corkboard órája pontatlan.**

A My Corkboard minden órája ugyanazt az időt mutatja, mint az Asztal órája. Kattintson jobb gombbal a faliújság hátterére, majd válassza a **Return to Windows** opciót a menüből. A **Start** menüben kattintson a **Beállítások**ra, majd a **Vezérlőpult**ra. Kattintson duplán a **Dátum és Idő** ikonra. Az óra, perc és másodperc mezőkre duplán kattintva begépelheti a helyes időt. Ellenőrizze, hogy az Időzóna GMT legyen, kattintson az **Alkalmaz**, majd az **OK** gombokra.




H-P-73-10-20-039

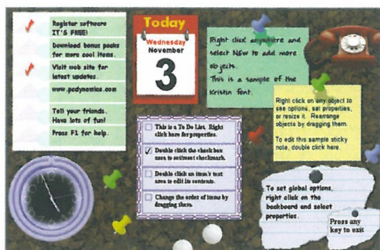
# A Corkboard aktiválása

**Ha a My Corkboard már telepítve van, az Asztalról könnyen elindíthatja.**




**1** A faliújság képernyőkímélő aktiválásához kattintson duplán az Asztalra helyezett parancsikonra vagy a Rendszertálcán látható kis ikonra.

**2** Amikor megjelenik a faliújság, a változatos sablonok már ki vannak tűzve. Olvassa el a feljegyzéseket – ezekkel a tippekkel kiismerheti a My Corkboard programot.



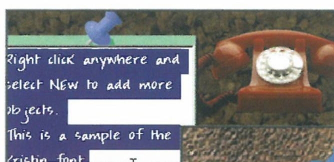
# A faliújság megváltoztatása

**A képernyővédő változatos feljegyzésekkel, órákkal és emlékeztetőkkel jelenik meg. Ezeket tetszés szerint szerkesztheti, törölheti.**

**1** Ha egy sablonra már nincs szüksége, egyszerűen kattintson rá jobb egérgombbal, majd válassza a **Delete** opciót a felbukkanó menüből.




**2** A jegyzetre duplán kattintva megváltoztathatja a tartalmát. Befejezéshez kattintson egyet a jegyzeten kívül. Kattintson jobb egérgombbal a jegyzetre. Válassza az **Edit** opciót.

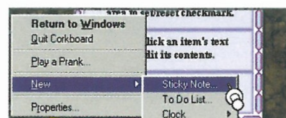





## Ötlet

A **Randomize images** opcióval a faliújságnak más-más külsőt adhat.

**3** Új elemek hozzáadásához kattintson jobb egérgombbal egy üres területen, majd a felbukkanó menüből válassza a **New** opciót, majd a **Sticky Note** elemet.



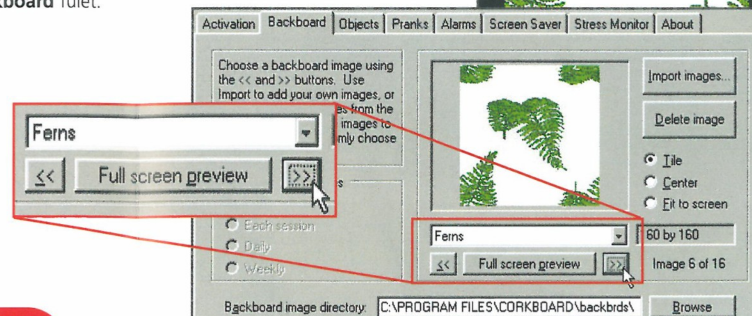

# A háttér testreszabása

**A My Corkboard lehetővé teszi, hogy az alapértelmezett hátteret, a parafát a változatos színes képek egyikére változtassa.**

**1** A faliújság megjelenítésének beállításához kattintson jobb egérgombbal a háttérre, majd válassza a **Properties** opciót, utána a **Backboard** fület.

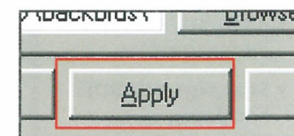



**2** A **Full screen preview** (Teljes képernyős előnézet) mellett látható nyilak segítségével tallózza végig a háttereket.






**3** A **Full screen preview** gomb megnyomásával tekintse meg, hogyan néz ki a kiválasztott háttér. Kattintással visszatérhet a háttér beállításaihoz. A hátlap pozícióját a **Tile** (Mozaik), **Center** (Középen) vagy **Fit to screen** (Nyújtás) opciókkal állíthatja. Előnézetben döntse el, melyiket kedveli.




**4** Ha megfelelnek a beállítások, kattintson az **Alkalmazás**, majd **OK** gombokra.

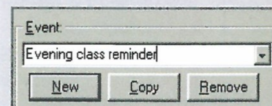
## Fókuszban

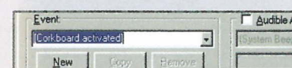
# Emlékeztető jelzés beállítása

**Beállíthatja gépét, hogy időnként hangjelzéssel figyelmeztesse.**

**1** Kattintson jobb egérgombbal a háttérre, majd a **Properties** után válassza az **Alarms** fület.

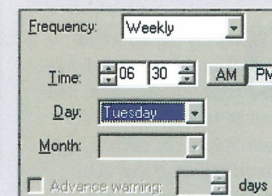




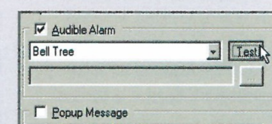



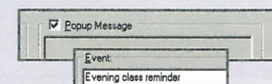

**2** Az **Event** alatt válassza a **New** opciót, majd gépelje be az emlékeztető nevét az 'Untitled Event' mezőbe.

**3** A 'Frequency' (Előfordulás) alatt adja meg az emlékeztető sűrűségét. A nyilakra kattintva állítsa be az órát és a percet. Ha heti emlékeztetőt állít be, ne felejtse el megadni a megfelelő napot.




**4** Győződjön meg arról, hogy az 'Audible Alarm' (Hangjelzés) ki van jelölve, majd válasszon a jezések közül. A **Test** gomb segítségével kipróbálhatja a jelzést.




**5** A hang beállításai után pipálja ki a 'Popup message' (Felbukkanó üzenet) melletti jelölőnégyzetet, és gépelje be üzenetét. Kattintson a **Bezárás**ra, az **Alkalmazás**ra, majd az **OK**-ra. Az emlékeztető így elkészült, és a megadott időben jelezni fog.

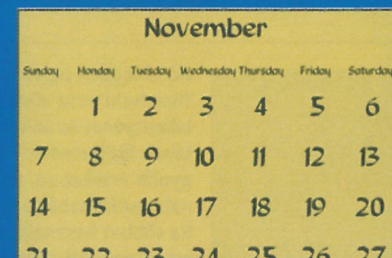


## Kisokos

# Találkozók

Ha a munkához figyelnie kell a dátumokat, próbálja ki a naptárat a képernyőn. Jobb egérgombbal kattintson a hátlapra, majd a New almenüjéből válassza a Calendar elemet, majd a Monthly (Havi) opciót.

A megjelenő párbeszédpanelen a nyilak segítségével válasszon stílust, majd nyomjon OK-t. A naptárat húzza a megfelelő helyre a faliújságon.



# Háttér-ötletek

Szeretnél itt lenni?

## Tartalom


- Emberi alakok kivágása
- Helyezze családját és barátait egzotikus környezetbe
- A kivágott alakok élethű árnyékolása
- Hátterek készítése képekhez




Mindannyian sokszor vágytunk már arra, hogy fényképalbumunkat trópusi szigeteken vagy hófödte hegycsúcsokon készült fényképekkel rakjuk tele. A Paint Shop Pro 7 segítségével saját magát, családját és barátait a világ bármely pontjára vagy a világűrbe is elrepítheti. Bemutatjuk, hogyan vághatja ki bármilyen fényképről az emberi alakokat és hogyan helyezheti át azokat egy új, beszkennelt vagy digitális háttér elé. Merítsen ihletet régi képeslapgyűjteményéből vagy kutasson az Interneten szokatlan háttérképek után. Ha az alakoknak árnyékot készít, azt a hatást kelti, mintha valóban a helyszínen lennének!

## Megváltozik a színhely

A fejezetben ismertetett eljárással szórakoztató képeket készíthet, amelyeket üdvözlőkártyákra és plakátokra illeszthet vagy elküldhet e-mailben, a világ tetszőleges pontján tartózkodó barátainak vagy családtagjainak.

## Tudta-e?

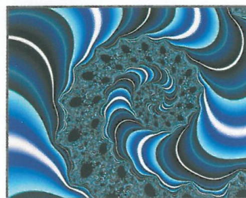
**Végső lépésként helyezzen el a képen egy gondolatbuborékot, szöveggel. Kattintson a Preset Shapes-re, jelölje ki az alakzat formáját, a stílus részben válassza a Stroked &**




**Filled-et és 4-es vonalvastagságot. Tegyen pipát az 'Antialias' mellé. Rajzoljon ellipszist a kép tetejére. Válassza a Text eszközt, kattintson az ellipszisre és gépelje be a szöveget.**



## Kérdés-felelet

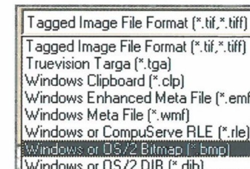


**K Elhelyezhetek-e a kivágott alakok mögé kézzel rajzolt hátteret?**

**F** Igen. A kivágott alakok alatti rétegen bármilyen grafikai elemet vagy képet elhelyezhet. A Paint Shop Pro rajzoló eszközeivel alkossa meg saját grafikáját, vagy egy más rajzoló programmal hozzon létre mintát. A készülő háttérhez beszkennelt minták, képek, mint pl. a csomagolópapír mintázata is meglepő hatást képesek produkálni.

**K Barátaim meg tudják nyitni az általam küldött képfájlokat?**

**F** A képet Word dokumentumba illesztéshez vagy e-mail mellékletként történő elküldéshez először egyrétegű képpé kell alakítania. Válassza a Paint Shop Pro program **Layers** menüjét, és azon belül kattintson a **Merge** és **Merge All (Flatten)** parancsra. Nyomja meg a **File** menü **Save as** parancsát. Adjon meg egy új nevet. Ha a képet Wordben szeretné felhasználni a 'Save as type' részben válassza a Windows vagy az OS/ 2 Bitmap (*.bmp) opciót. Ha a képet e-mail mellékletként szeretné elküldeni, akkor jelölje meg a JPEG – JFIF Compliant (*.jpg) opciót. Nyomja meg a **Save** parancsot.




**K A kivágott alakok szélei körül fehér jelek láthatók. Hogyan lehet ezeket eltüntetni?**

**F** A kivágás tökéletes befejezéséhez az Eraser eszköz segítségével minden fehér képpontot el kell tüntetnie a kivágott alakok széleiről. A fehér képpontokat könnyen láthatóvá teheti, ha a kivágott alakok rétege alá egy sötét, egyszínű réteget helyez. A sötétkék réteg beillesztésével például láthatóvá válik, hol végződnek a világos részek és hol kezdődik a háttér. Az egyes képpontokat az Eraser eszköz segítségével törölheti.

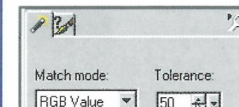
## Szótár

**Background** Egy képen látható alakzat megjelenésének színhelyét szaknyelven háttérnek nevezzük. A rétegpalettán az első réteg neve mindig Background.

**Magic Wand**

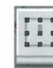


A Paint Shop Pro egyik legfontosabb eszköze, amely mindig a képpontok színének, fényességének vagy színárnyalatának megfelelően végzi a másolást.




**Tolerance** Meghatározható, hogy milyen közel legyen egy képpont az összepárosítás értékéhez a varázspálcával történő kijelöléskor.

**Deformation Tool**



Döntéssel vagy forgatással torzít.

**Toggle Tool Options Window**



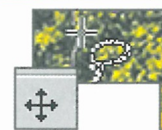
Ezt a gombot megnyomva megjelenik az ehhez az eszközhöz tartozó 'Toolbar Options' párbeszédablak.

**Layer** A képet vagy egy részét tartalmazó réteg. A képek tetszőleges számú rétegből épülhetnek fel.

## Hibakereső

**A végleges kép nem elég élethű.**

Az alakokat részben fedje be a háttérrel, így azt az érzetet keltheti, mintha a személyek a helyszín kellős közepén lennének. Ennek egyik módja, hogy a Freehand eszköz segítségével kijelöl a háttérből egy darabot, majd az Edit menüben a Copy parancs segítségével másolja a vágólapra a kijelölt részt. Most kattintson az alakokra és egy eléjük helyezett új rétegre illessze be a kimásolt részt.



**A képek élethűvé tételéhez használja a Freehand (Szabadkézi) eszközt.**

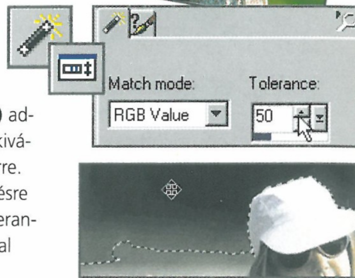


H-P-73-10-20-025

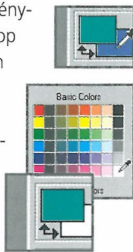
*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

# Alakzatok körbevágása

**Az alakok kivágása nagy türelmet igénylő feladat, ám az alakok különféle hátterek elé helyezése remek szórakozást nyújthat.**

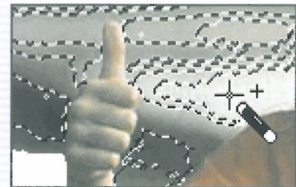


**1** Nyissa meg a fényképet Paint Shop Pro-ban. Győződjön meg róla, hogy a téglalap alakú háttér fehér színű. Kattintson a háttérre, válasszon színt a színpalettáról (Color Palette) és nyomjon **OK**-t.



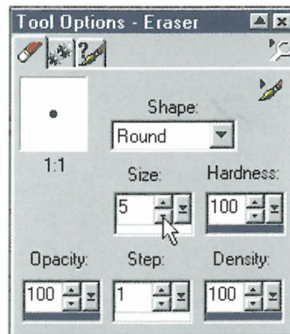
**2** Válassza a **Magic Wand**-ot, majd a **Toggle Tool Options Window** parancsot. A **Tool Options** ablakban **(Tolerance)** adjon 50-es értéket. Egy terület kiválasztásához kattintson a háttérre. Ha az alakok részletei is kijelölésre kerülnek, vegye kisebbre a tolerancia értékét. A **Delete** paranccsal vágja ki a területet.





**3** A háttér világos részeinek kivágásához a tolerancia értékét állítsa 1 és 20 közöttire, így kisebb terület kerül kijelölésre. Ha egyszerre több területet szeretne kijelölni és törölni, tartsa lenyomva a Shift billentyűt, és kattintson a háttér különböző részeire. Eltávolításukhoz nyomja meg a **Delete** gombot. Mielőtt folytatná a munkát, mentse el a fájlt.

**4** A kivágott alakzatok széleinek kiigazításához kattintson duplán az **Eraser** eszközre és állítsa a méretet ('Size') '5' értékre.




**5** Válassza a **Zoom** (Nagyítás) opciót, és az oldalra kattintva nagyítsa fel a képet. Tisztítsa meg a széleket, finoman mozgatva a radírt.



# Látványos háttérréteg készítése

**Ha fényképei, képeslapjai, folyóiratai és utazási szóróanyagai között sem talál megfelelő háttérképet, kerekedjen fel és készítsen néhány új képet digitális kamerájával.**

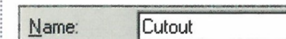
**1** Mielőtt új hátteret készítene, tudnia kell a szükséges méretet. Nyissa meg a körbevágott alakzatokat tartalmazó fájlt, lépjen az **Image** (Kép) menüre és válassza a **Resize** (átméretez) opciót. Jegyezze fel a 'Pixel Size' (Képpont mérete) részben található szélességet és hosszúságot.



**2** Nyissa meg az új hátteret és válassza az **Image** (Kép) menüből a **Resize** (Átméretez) opciót. A 'Width' (Szélesség) és 'Height' (Magasság) részekben adjon meg nagyobb értéket, így a kép a kivágott alakok méreténél nagyobb lesz. Nyomjon **OK**-t. Válassza a megfelelő képet és a **Ctrl + A**, majd a **Ctrl + C** billentyűkkel másolja azt át.



**3** Térjen vissza a kivágott alakzatokat tartalmazó fájlhoz, és az 'L' billentyűt megnyomva nyissa meg a **Layer palette**-et. A **Background** rétegre duplán kattintva nevezze át. A 'Name' részbe gépelje be a 'Cutout' szöveget. Nyomja meg az **OK** gombot.







**4** Keresse meg az **Edit** menü **Paste** parancsát, majd az **As New Layer** parancsot megnyomva helyezze a képet a fájlon belül kijelölt új rétegre. Adjon a rétegnek nevet: például 'Mountains' (Hegyek).

**5** Az alakokat helyezze a háttér elé, a réteg paletta (Layer Palette) 'Cutout (Kivágott) rétegére kattintva és húzza a paletta listájának elejére.






**6** A **Magic Wand** segítségével kattintson a kivágott alakokat körülvevő fehér részre, majd nyomja meg a **Delete** gombot az új háttér felfedéséhez. Állítsa be az alakzatok háttérhez képest elfoglalt helyzetét.



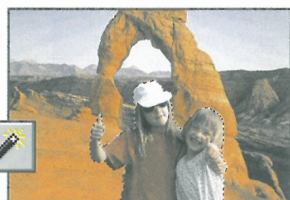
**Ötlet**

A különböző háttérrétegeket a Layer Visibility Toggle opció segítségével jelenítse meg.

# Az árnyék formázása

**Az alakokat árnyékolással finoman beillesztheti a képbe.**

**1** Készítsen másolatot a kivágott alakokat tartalmazó rétegről, a réteg nevére duplán kattintva, a **Duplicate** paranccsal. A másolatot nevezze el árnyéknak (Shadow). A **Magic Wand** segítségével kattintson a háttérre, és lépjen a **Selection** menü **Invert** parancsára.





**2** Válassza a **Flood Fill** eszközt és a 'Tool options' ablakban állítsa a 'Tolerance' értékét 200-ra. A **Color palette**-en válassza ki a feketét, majd kattintson az alakok belsejére.

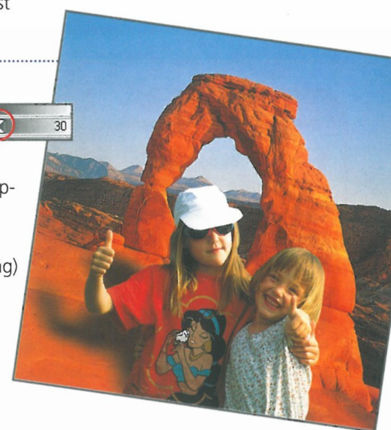
**3** A **Deformation** opcióval döntse el és forgassa meg az árnyékot. Kattintson duplán. A módosítások alkalmazásához nyomja meg a **Yes** parancsot.







**4** Az árnyék világosításához lépjen a réteg palettára (Layer Palette) és húzza a **Shadow** (Árnyék) réteg **Opacity** (homályosság) csúszkáját 30% körüli értékig. Végül a 'Shadow' réteg 'Cutout' réteg alá húzásával helyezze az árnyékot az alakok mögé, és mentse a fájlt.



# Hangfelvétel beszúrása

**Beszélő oldalak**

## Tartalom


- Saját hangfelvétel készítése
- Hangfelvétel beszúrása levélbe
- Internetről másolt WAV fájlok használata
- Hangfelvétel csatolása e-mailhez





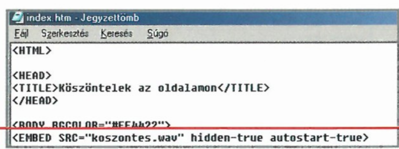
A Microsoft Word lehetővé teszi különféle elemek, többek között fotók, alakzatok és logók hozzáadását dokumentumokhoz. De vajon hallott-e már arról, hogy a dokumentumok megszólalnak egy, a Windows Kellékek között található Hangrögzítő segítségével? Mindössze egy mikrofont kell a hangkártyához csatlakoztatni a művelet végrehajtásához. Könnyen hozzáadhat szóbeli üzenetet egy üzleti dokumentumhoz, üdvözlőszöveget egy családi levélhez, vagy énekelhet a barátjának a születésnapi üdvözlet mellé. Egy hangfelvétel multimédiás élménnyé varázsolhat egy lapos és unalmas Word dokumentumot.

## Hallassa a hangját!

A fájlt akár e-mailhez is csatolhatja, és néhány perc alatt elküldheti hangját a világ minden pontjára. Remek módja ez a távolba szakadt barátok üdvözlésének, és annak, hogy személyessé tegye leveleit.

## Tudta-e?

**Ha van honlapja, beágyazhatja hangfelvételeit úgy, hogy ha valaki megnézi a weblapot, a felvétel elinduljon. Először készítsen hangfelvételt és mentse el a Hangrögzítő segítségével. Most adjon hozzá egyetlen sornyi HTML kódot a honlaphoz. A bal oldalon látható legutolsó sor azt a parancsot adja a böngészőnek, hogy töltse le, rejtse el, és automatikusan játssza le az „üdvözlés" nevű WAV fájlt, amikor az oldal betöltődik. A HTML hozzáadásához használhatja a Jegyzettömböt.**




## Kérdés-felelet




**K Készíthetek hangfelvételt a Microsoft Works használatával?**

**F** Igen, a Microsoft Works használhatja ugyanazt a Hangrögzítőt, mint a Word. Minden olyan programhoz hozzáadható hangfelvétel, amely engedi objektumok beszúrását, ideértve az Excelt és az Access-t is. Elég a **Beszúrás** menüben az **Objektum** parancsra lépni és követni az alább bemutatott lépéseket.

**K Hangfelvételt tartalmazó Word dokumentumot küldtem e-mailben egy barátomnak. Miért nem hallja?**

**F** Windows-t és az önével egyező verziójú Wordöt kell használnia a fogadónak, hogy hallja a felvételeket és az egyéb WAV fájlokat. Ha a Word régi, nem tudja megnyitni az újabb verzióban készült dokumentumokat. Ebben az esetben a Mentés párbeszédpanelben nézze meg, hogy a Fájltípus lista felkínálja-e a korábbi formátumot.

**K Mi a különbség a Hangrögzítő és a Hangobjektum között?**

**F** Ugyanazon program részei, azonos megjelenéssel. A Hangrögzítő önállóan is használható, nemcsak programba ágyazott programként. A Hangrögzítő megnyitásához kattintson a **Start** gombra, lépjen a **Programok** pontra, majd keresztben a **Kellékek** menüre. A **Szórakozás** pontban kattintson a **Hangrögzítő**re. Ez pontosan úgy működik, mint a Hangobjektum ablak, kivéve, hogy egyéni fájlként, külön mappába mentheti bármelyik felvételét a számítógépen.

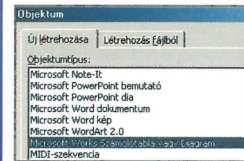
**K Hogyan érhető el, hogy a hangfelvétel ikont ne ölelje körül a szöveg?**

**F** Jobb egérgombbal kattintson a hangfelvétel ikonjára, és az előbukkanó menüből kattintson az **Objektum formázása** opcióra. A párbeszédpanelben válassza az **Elrendezés** fület, kattintson 'A szöveg mögé' ikonra, majd nyomjon **OK**-t.



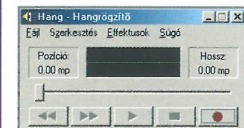

## Szótár

**HTML** Hypertext Markup Language, az a kódrendszer, amelyben a weblapokat tervezik és készítik.




**Objektum** Speciális dokumentumfajta, amit más dokumentumokba lehet ágyazni. A számítógépen elérhető összes objektum fel van sorolva az 'Objektum' párbeszédablakban.

**Hangkártya** A számítógép belsejében található áramkör lap. Lehetővé teszi mikrofon, hangszórók, és más audio eszközök csatlakoztatását. A hangot digitális audio formátumúvá alakítja át és vissza.



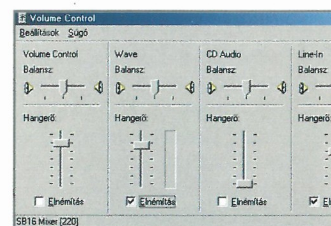

**WAV fájl** A legtöbbet használt Windows hangfájl típus.

**Hangfelvétel** Kis, mikrofonnal felvett beszéd- vagy hang tárolása.

## Hibakereső

**Nem hallatszik a hangfelvétel.**

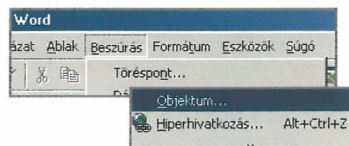
Ellenőrizze, hogy a hangerőszabályozó a számítógép hangszóróin nincsen letekerve, majd kattintson duplán a Tálcán a hangszóró ikonra, hogy előhívja a Windows hangerőszabályzót. Győződjön meg róla, hogy sem a szélső baloldali Hangerő csúszka, sem a Hanghullám csúszka nincs alsó helyzetben. Tolja felfelé őket, ha hangosítani akar. Ha ellenőrizte a csúszkákat, vegyen ki minden pipát az 'Elnémítás' melletti cellákból.



# A dokumentum elkészítése

**Bármely Word dokumentum bármely pontjára beszúrhat hangfelvételt. Ehhez mindössze egy mikrofon és némi mondanivaló szükséges.**

**1** Indítsa el a Wordöt és írja meg a levelét. Amikor elkészült, mentse el, majd kattintson bal gombbal azon a pontra, ahol a felvétel elindítását szeretné.



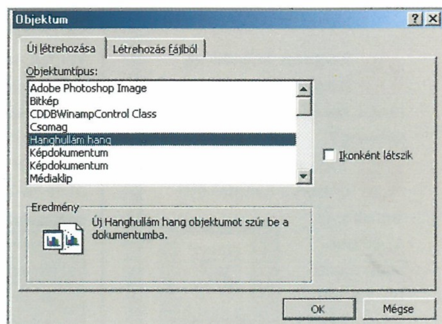

Szia Zoli!

BOLDOG 40. SZÜLETÉSNAPOT!

Gyöngyinek volt ez a nagyszerű ötlete, hogy hogyan tartsuk a kapcsolatot – hangfelvételekkel, de majd inkább ő elmagyarázza:

**2** Menjen a **Beszúrás** menübe, és válassza az **Objektum** opciót a legördülő lista parancsai közül.

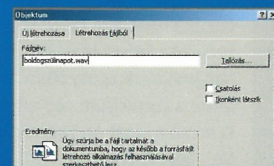
**3** A legördülő lista megjelenik az 'Objektum' párbeszédpanelben. Itt választhat a különböző típusú objektumok közül (a típusok és a kínálat a számítógépre telepített szoftvertől függ). Kattintson az **Új létrehozása** fülre, haladjon lefelé az objektumok listáján, és válassza a **Hanghullám** hangot. Nyomjon **OK**-t. Ez megnyitja a Hangobjektum rögzítőt.




## Kisokos

### Egyéb WAV fájlok hozzáadása

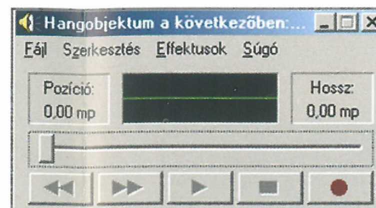
**A szöveges felvételek jól illenek a humoros üdvözlésekhez, de bármilyen WAV fájl, beleértve az Internetről letöltött fájlokat, alkalmas lehet a beszúrásra. Ehhez a Beszúrás menü Objektum pontjánál válassza a 'Létrehozás fájlból' fület. A Tallózás gomb segítségével keresse meg a letöltött fájlt, és az OK-val szúrja be. A hangszóró ikonra kattintva játszhatja le a WAV fájlt.**

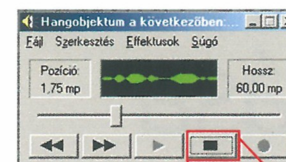



# A hangobjektum használata

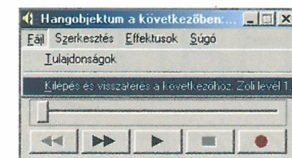
**Ha be szeretné szúrni saját hangfelvételét, a Windows beépített Hangrögzítőjével könnyű dolga lesz.**

**1** A számítógép Hangobjektum rögzítője sokban hasonlít egy hagyományos kazettás magnó felépítésére. Az ablak alján található gombok az előre és hátra haladást, illetve a felvétel szüneteltetését és megállítását teszik lehetővé. A piros gomb a felvételt elindító gomb. A Hangobjektum ablak címsora megjeleníti annak a dokumentumnak a nevét, amelybe be fogja szúrni a hang- vagy zenefelvételt. Kattintson a **Felvétel** gombra, ha felkészült az üzenet felvételére.




**2** Beszéljen bele a mikrofonba. Ahogy elkezdi, hanghullámokat fog látni a Hangobjektum ablakban, amelyek jelzik, hogy éppen felvétel zajlik. Ha befejezte, kattintson a **Stop**ra.




**3** Kattintson a **Fájl** menüre, és válassza a **Kilépés és visszatérés** parancsot, hogy visszatérjen a dokumentumhoz. Nem kell magát a hangfelvételt elmenteni, mert az automatikusan beágyazódik a Word dokumentumba.



# A hangfelvétel lejátszása

**A hangfelvétel meghallgatásához elég a tálcán bekapcsolni a hangszórókat.**

Gyöngyinek volt ez a nagysz
kapcsolatot – hangfelvételel



**4** A hangfelvételt egy kis hangszóró ikon jelzi az első lépésben kiválasztott helyen.



**5** Ha ellenőrizni szeretné a felvételt, kattintson duplán az ikonra. A felvétel lejátszása közben az ikon szürke árnyalatot ölt. Amikor a lejátszásnak vége, az ikon visszanyeri szokásos külsejét. Ha a felvétel nem tökéletes, a törléséhez jelölje ki a hangszóró ikonját és nyomja meg a **Delete** gombot.

Szia Zoli!

BOLDOG 40. SZÜLETÉSNAPOT!

Gyöngyinek volt ez a nagyszerű ötlete, hogy hogyan tartsuk a kapcsolatot – hangfelvételekkel, de majd inkább ő elmagyarázza:

Tehát itt vannak az üzenetek az egész családtól:

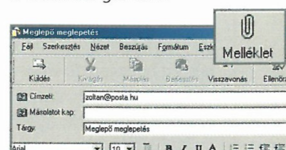
Minden jót!

**6** Annyi hangfelvételt adhat egy dokumentumhoz, amennyit csak akar. További hangfájlok hozzáadásához ismételje meg a fenti lépéseket.

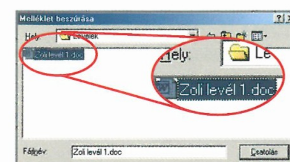
# Szöveges hangfelvétel küldése

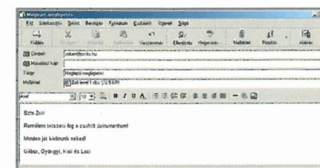
**Az Internet és egy e-mail program segítségével néhány perc alatt a világ minden pontjára elküldhet egy dokumentumot.**

**7** Indítsa el a levelező programot és írjon új üzenetet. Kattintson a **Csatolás** gombra.




**8** Válassza ki az eredeti dokumentumot, kattintson a **Csatolás**ra.



**9** Néhány e-mail program megmutatja a dokumentum méretét. Ezt érdemes ellenőrizni küldés előtt, mivel a szöveges hangfájlok sok adattal bővítik még a legrövidebb Word dokumentumot is.

# Honlap animálása

**Mozgó képek**

## Tartalom

- A honlap dinamikussá tétele
- Amit a Paint Shop Pro 7 Animation Wizardról tudni kell
- Saját animáció elkészítése és beállítása

Szörfözés közben gyakran találkozhatunk olyan honlapokkal, amelyek izgalmas, mozgó képekkel kápráztatnak el. A mozgó képek honlapon való megjelenítésének egyik legegyszerűbb módja az animált GIF fájlok használata. Ilyen fájlokat számos program segítségével előállíthatunk. Paint SHop Pro 7-ben a legegyszerűbb kétkockás animációtól egészen a bonyolult, többkockás alkotásokig bármilyen feladatot könnyedén elvégezhetünk.

### Automata művészet

Ebben a fejezetben bemutatjuk, hogy készíthet honlapja számára egyszerű GIF animációt, hogyan tervezheti meg és készítheti el az animáció képkockáit Paint Shop Proban, és hogyan mentheti azokat GIF fájlként. Végezetül megismertetjük az animáció JASC Animation Shop szoftverben való elkészítésével.

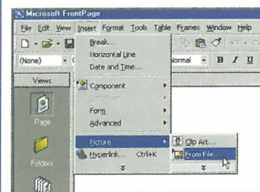
## Tudta-e?

**A honlap animálás az Internet világában lassanként egy külön iparággá válik. A villogás, a fény, a dinamika vonzza az olvasó tekintetét. A hálón is számtalan megoldást találhatunk az animált képek elkészítésére.**



**Vannak nagyon profi programok, amiket egy kis böngészéssel megtalálhatunk. Ha néhány különleges megoldást elsajátít, hihetetlen dolgokra lesz képes. Képei le-fel, előre-hátra villoghatnak mindenki csodálatára.**

## Kérdés-felelet




**K Elkészítettem és elmentettem saját animált GIF fájlomat. Hogyan tegyem fel a honlapra?**

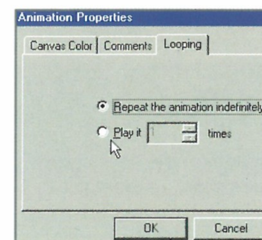
**F** Az animált GIF fájlokat a webszerkesztő program segítségével a szokásos GIF és JPG fájlokhoz hasonlóan helyezheti el a honlapon. Miután feltette a fájlt a honlapra, a már megszokott módon változtassa hiperhivatkozássá, hasonlóan azokhoz a hivatkozásokhoz, amelyek a honlap egy másik részére vagy egy másik honlapra irányítják a felhasználót.

**K Tudok-e saját készítésű fényképeket animálni?**

**F** Igen. Bármilyen weblap formátumú fájlt animálhat, de ne feledje, hogy az Animation Wizard minden animált képet GIF formátumúvá konvertál. Az ilyen fájlok a JPG fájloknál kevesebb színt használnak, tehát a képek minőségromlása elképzelhető. Ezért javasoljuk, hogy még az Animation Shopba importálás előtt konvertálja a fájlokat GIF formátumba, így még az animálás előtt megtekintheti őket a honlapon. Ha elégedett az eredménnyel, folytassa a műveletet és animálja a képeket az Animation Shop segítségével.

**K Hogyan állítsam be, hogy az animáció csak egyszer fusson le?**

**F** Animation Shop programban kattintson az **Animation** menüre, és válassza az **Animation Properties** (Animáció tulajdonságai) opciót. Az 'Animation Properties' ablakban kattintson a **Looping** (Összefűzés) fülre, jelölje meg a 'Play it' (Lejátszás) opciót, és adja meg a lejátszások számát kifejező értéket. A beállítások alkalmazásához nyomja meg az **OK** gombot.




## Szótár

**Áttetsző GIF** Olyan GIF kép, amelynek háttere áttetsző. Az áttetsző GIF esetében a honlap hátterét csak a fájl képi része takarja ki. A GIF fájlok hátterének szokásos alapbeállítása fehér.

**Segédprogram** A program lehetőségeinek kiterjesztését szolgáló beépülő modul. Az Internet programok leggyakoribb beépülő moduljai a Shockwave és a Flash, amelyek lehetőséget adnak a Shockwave és Flash animációk lejátszására.

**Raszter** A kép, például egy színes háttér, képpontokból áll. Ennek ellenkezője a vektorkép, amely matematikai kifejezések segítségével rendkívül pontosan és mégis tömören határozza meg a vonalakat és az általuk befogadott területeket. A két képtípus különbözősége miatt a szöveg és a kép nem lehet ugyanazon a rétegen (layer).

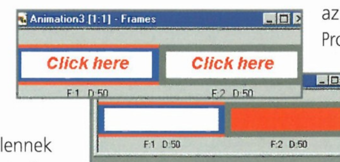
**Colour palette** (Színpaletta) A programon belül, a képfájl által használt színskála.




## Hibakereső

**Az Internet Böngészőben való teszteléskor az animáció nem jelenik meg.**

Amikor az animált fájlt Animation Shopban megnyitja, a képkockák egy külön ablakban jelennek meg. Ügyeljen arra, hogy ugyanazt a kockát ne töltse be kétszer. Ha a két kocka különböző, akkor a fájl valószínűleg hibás. Készítse el újra az animált GIF fájlt a Paint Shop Pro program Animation Wizard lépéseinek ismételt végrehajtásával. Ha hiányzik az animáció szövege, készítse el újra a megfelelő fájlokat, de ügyeljen arra, hogy a megfelelő rétegeket (layer) elrejtse.



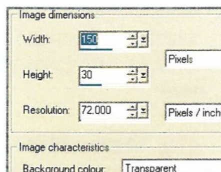

H-P-73-10-20-034

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

# Két animációs képkocka előkészítése

**Legkönnyebben egy kétkockás, villogó, animált GIF fájlt készíthet. Ezt használhatja egy nyomógomb kiemelésére, vagy honlapja egy meghatározott elemére irányíthatja a figyelmet.**

**1** Nyissa meg a Paint Shop Pro programot, majd kattintson a **File** menü **New** parancsára. A 'New Image' ablakban adjon meg a nyomógomb szokásos méretének megfelelő 150 képpontos szélességet és 30-as magasságot. Háttérként jelölje meg a 'Transparent' opciót. Nyomjon **OK**-t.

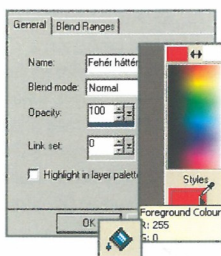






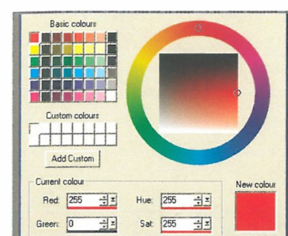
**2** Ha a Réteg- és a Színpaletta nem nyílik meg, lépjen a **View** menü **Toolbars** almenüjére, és tegyen pipát a 'Colour Palette' és 'Layer Palette' sorok mellé. Visszatéréshez nyomja meg a **Close**-t.

**3** Most válassza a **Layers** menü **New Raster Layer** parancsát és kattintson az **OK** gombra. A színpalettán válassza a Foreground colour parancsot. A megjelenő színskálán válassza a fehér színt, és nyomja meg az **OK** gombot. Válassza a **Flood Fill** eszközt és kattintson a képre.






**4** Térjen vissza a **Layers** menü **New Raster Layer** parancsához. Nevezze el Piros háttérnek és nyomjon **OK**-t. A **Pointer** eszközzel kattintva változtassa meg az előtér színét. Válassza a bal felső sarokban megjelenő színminták közül a piros színt. A réteg pirosra színezéséhez használja a **Flood Fill** eszközt.

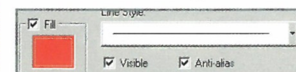



**5** Szöveg beírásához a **Layers** menü **New Vector Layer** parancsára kattintva nevezze el a réteget Fehér szövegnek, majd **OK**.




**6** Kattintson a **Text** gombra, majd a képre. Megnyílik a 'Text Entry' ablak. Állítsa a Fill rovatot fehérre, oly módon, hogy a rovatkockára kattint, majd a megjelenő színpalettából a fehér színmintát választja. Gépelje be a szövegdobozba a 'Klikk ide' szöveget és nyomjon **OK**-t. A szöveg gombon belüli igazításához használja a **Mover** eszközt.

**7** Most másolja át a fehér szöveget. Ellenőrizze, hogy a rétegpalettán a 'Fehér szöveg' réteg van kijelölve. Most lépjen a **Layers** menü **Duplicate** parancsára. Az új rétegen kattintson jobb egérgombbal, válassza a **Rename** opciót, nevezze el 'Piros szöveg'-nek.







**8** Kattintson a **Text** eszközzel az új rétegen. Megnyílik a 'Text Entry' ablak. Kattintson a Fill rovatra, és válassza a háttérréteghez használt piros színmintát, így megváltoztathatja a szöveg színét. Kattintson az **OK** gombra.

## Fókuszban

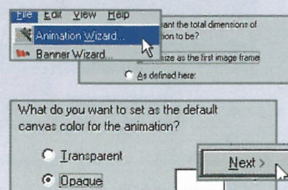
# A villogó animáció elkészítése

**A két képkockát Animatin Shop programban egyetlen animált GIF fájllá egyesítheti. Nyissa meg a Paint Shop Pro programot.**

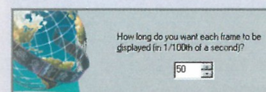
**1** Kattintson a **File** menü **Jasc Software Products** parancsára és indítsa el az alprogramot a **Launch Animation Shop** sorra kattintva. Ez a Paint Shop Pro önálló része, amely egy külön ablakban nyílik meg.

**2** Nyomja meg a **File** menü **Animation Wizard** parancsát, és válassza a párbeszédablak 'Same size as the first image frame' opcióját, majd kattintson a **Next** gombra.

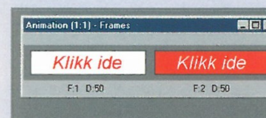
**3** Alapbeállított színnek válassza az 'Opaque' opciót, majd kattintson a **Next** gombra. A soron következő ablak nem szükséges az adott feladathoz, így ismét nyomja meg a **Next** gombot.



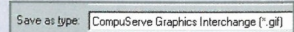

**4** Az animáció legyen folyamatos lejátszásra állítva, a kockák megjelenési ideje legyen 50-es értékű. Kattintson a **Next** parancsra.




**5** Nyomja meg az **Add Image** gombot, keresse meg az első 'Klikk ide 1' nevű képfájlt, majd **Open**. Ugyanezt a 'Klikk ide 2' fájlra is. **Next**, majd **Finish**.




**6** Válassza a **File** menü **Save As** opcióját, kattintson a 'CompuServe Graphics Interchange (*.gif)' fájltípusra, nyomjon **Save**-et. A további opcióknál **Next**, majd **Finish**.




**7** Az animált GIF fájl teszteléséhez húzza a fájl ikonját a megnyitott Internet Explorer ablakba.




# A fájl mentése

**Mielőtt az animáció képkockáit működésbe hozná, mentse a képkockák elemeit külön fájlokba.**

**1** A 'Piros szöveg' és 'Fehér háttér' rétegek elrejtéséhez kattintson a mellettük lévő szem ikonokra. Megjelenik a piros háttérben fehér szövegű réteg.




**2** Lépjen a **Layers** menü **Merge** almenüjének **Merge Visible** opciójára. Válassza a **File** menü **Save As** parancsát. Adja a nyomógombnak a 'Klikk ide 2' nevet, a 'Save As Type' rovatban jelölje meg a **Compuserve Graphics Interchange (.gif)** opciót, végül nyomja meg a Yes gombot.

**3** Térjen visza a rétegpalletához, és az imént egyesített réteget húzza a lomtárba (Dustbin).

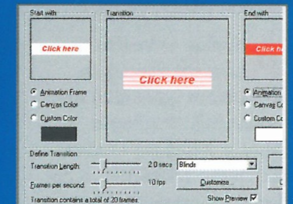


**4** Kattintson a **Szem**re. Válassza a **Layers** menü **Merge** almenüjének **Merge All** parancsát. 'Klikk ide 1' néven mentsen.

## Kisokos

# Izgalmas módosítások

**Kísérletezzen az Effects menü opcióival. Az 'Insert Image Transition' ablakban az egyszerű képváltást különböző trükkös átmenetekké változtathatja, például használhatja a Venetian blind vagy a Zoom hatásokat. Vegye figyelembe, hogy az ilyen különleges effektusok megnövelik a fájlméretet, így a letöltéshez szükséges időt is.**



# Digitális fotóalbum

**Rendezze képeit**

## Tartalom


- Saját digitális fényképalbum készítése
- Diavetítés a fényképekből
- Kettő vagy több fénykép összefűzése





Könnyen előfordul, hogy digitális kamerával készített képsorozatai ott maradnak a merevlemezen.

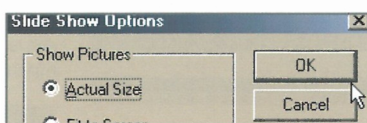
A Jasc Photo Albummal a nyaraláson készült képeibe új életet lehelhet, és munkába állíthatja őket. Azon túl, hogy képeit albumokba helyezheti, kulcsszó vagy leírás alapján el is rendezheti őket. A képekből diavetítést is rendezhet, és a képeket akár képernyőkímélőként is beállíthatja. Ha esetleg több fényképe is van lélegzetelállító tájakról, miért ne használná a Photo Album Panorama opcióját, hogy a képeket egybeolvasztva hatásos panorámaképet készítsen?

## A tökéletes kép

A Photo Album eszközeivel módosíthatja a betöltött képeket. Még weboldalt is készíthet belőlük, hogy az egész világnak megmutassa újonnan szerzett szaktudását.

## Tudta-e?

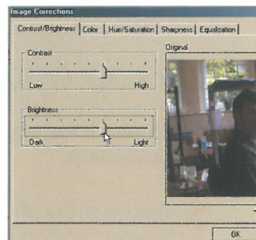
**A Photo Albummal képernyőkímélőt is készíthet. Válassza ki azt az albumot, amelyet fel szeretne használni, és lépjen a Share menübe. Kattintson a 'Set images as Screensaver'-re. Egy figyelmeztető panel megerősítést kér. Kattintson a 'Yes'-re. Legközelebb, amikor számítógépe tétlen, képernyőkímélőként az album képeinek diavetítése jelenik meg. A beállításain változtathat, ha jobb egérgombbal az Asztalra kattint, majd a Tulajdonságokat választja. Kattintson a Képernyőkímélő fülre, majd miután megfelelően beállította, kattintson az OK gombra.**

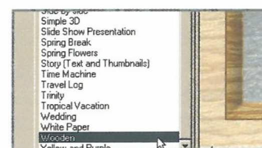



## Kérdés-felelet

**K A Photo Albummal szebbé tehetem képeimet?**

**F** Igen. Nyissa meg a képet. Kattintson a **Quick Fix** gombra az eszköztáron. Ez automatikusan beállítja a kép fényerősségét és színtelítettségét. Részletesebb módosításokhoz kattintson az 'Adjust' gombra. Az **Adjust** párbeszédpanelben találhatók a Brightness/Contrast, a 'Flash/Backlighting', 'Saturation', a 'Sharpness' és a 'Color Balance' fülek. Kattintson egy csúszkára, és a gombot nyomva tartva húzza jobbra vagy balra, hogy a módosítás mértékét csökkentse vagy növelje. A hatásokat előnézetben láthatja a jobb oldali ablakban.




**K Készíthetek weboldalt digitális fényképeimből?**

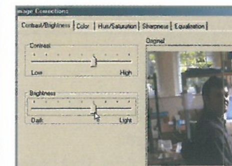
**F** Igen. Nyissa meg az albumot. A 'Share' menüben kattintson a 'Create Web Gallery' parancsra. Megjelenik a 'Web Gallery' nézet. Kattintson a 'Templates' fülre a bal oldali ablakban, majd görgesse végig a listát, és válassza ki a honlapjához illő sablont. Végiglapozhatja a fényképeket a 'Links' nézetben (ez nem érvényes a Photo Albumban). Kattintson az **Adjustments** fülre, ahol változtathat a háttér színén, mintázatán.



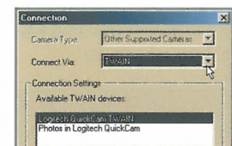
## Szótár

**Színárnyalat** Egy elem színe a színskálán belül.

**Kontraszt** Egy kép különböző árnyalatai. A Photo Albumban, ha növeli a kontrasztot, a sötét és világos részek közötti különbség nagyobb lesz.



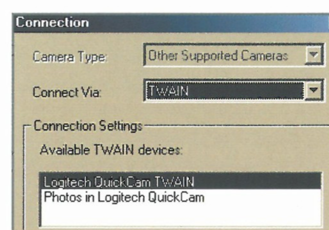

**TWAIN** Szkennerek, digitális kamerák és képkezelő szoftverek közötti kommunikációs felület. Ezen keresztül töltheti be a felhasználó a képeket a megfelelő szoftverbe.




**USB** A számítógép és a külső eszközök közötti csatlakozófelület. Egy USB port több mint 127 eszközt támogat, többek között modemeket, billentyűzeteket, egeret, digitális kamerákat és a 'Plug and Play' eszközöket.

## Hibakereső

**Nem tudja csatlakoztatni a digitális kamerát.** Ellenőrizze a csatlakozókat. Ha USB-n keresztül akar csatlakozni, ellenőrizze a kábelt. Ellenőrizze a Csatlakozás párbeszédpanelben található beállítások helyességét. Ha először csatlakoztatja az eszközt, bizonyosodjon meg arról, hogy minden, a kamerához szükséges szoftver telepítve van. A **Start** menüben, a **Programok** alatt kattintson a kamerához kapcsolódó alkalmazásra. Amennyiben bizonytalan a dolgában, CD-ről telepítse újra a szoftvert.





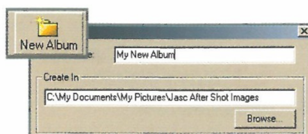


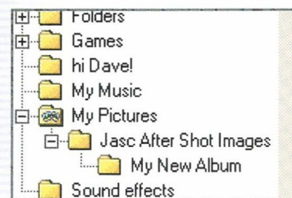

H-P-73-10-20-032

# Album készítése

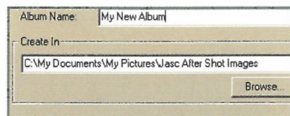
**Albumot készíthet a digitális fényképezőgépén található vagy a merevlemez egy mappájában tárolt képeiből.**

**1** A **File** menüben kattintson a **New Album** parancsra. Megjelenik a 'New Album' panel.

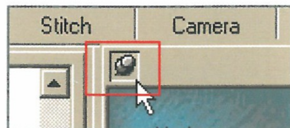



**2** Az 'Album Name' mezőben adjon nevet új fotóalbumának. Ez a név lesz a merevlemezen létrehozott mappa neve is.




**3** Az alapértelmezett beállítás szerint az új album a Dokumentumok mappában található 'Jasc Photo Album' mappába kerül. Ha ez megfelel, kattintson az **OK** gombra. Amennyiben máshová szeretné menteni az albumot, kattintson a **Browse** gombra.







**4** Az új album megjelenik a Photo Album ablakának bal oldalán. Kattintson az album ablakának bal felső sarkában található **Push Pin** gombra. Így az új album látható marad akkor is, amikor más mappákban keres fényképeket.



## Kisokos

### Diavetítés készítése

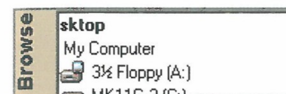
**Nyissa meg azt az albumot, amelyből diavetítést szeretne, majd kattintson a 'Slide Show' ikonra. Végignézheti képeit a 'Next Image' (Következő) és 'Previous Image' (Előző) gombokra kattintgatva. Kattintson a 'Play' gombra, hogy a képek meghatározott időközönként kövessék egymást. Az 'Options' gombra kattintva beállíthatja a diavetítés tulajdonságait. Jelölje be a kívánt gombokat és opciókat.**

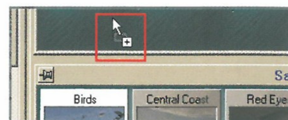



# Fényképek beillesztése az albumba

**Ha be szeretne illeszteni egy, a számítógépen található képet, keresse azt meg a mappákban.**

**1** Kattintson a **Browse** fülre, és jelölje ki az albumot vagy mappát a fényképekkel, amelyeket az új albumba szeretne illeszteni.




**2** Most kattintson a képre, és tartsa nyomva a bal egérgombot, majd húzza át az új albumra. Engedje el az egérgombot, így bemásolja a képet az albumba.

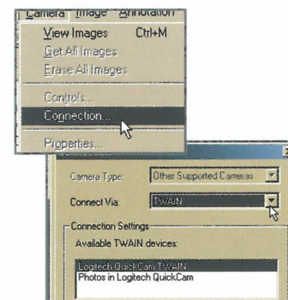
**3** Ha másolás helyett inkább áthelyezni szeretné a képeket, kattintással együtt tartsa nyomva a **Shift** billentyűt, így húzza át a fájlt.






**4** Ha digitális fényképezőgépről szeretné beilleszteni a képeket, bizonyosodjon meg arról, hogy a fényképezőgép csatlakoztatva van, majd kattintson a **Camera** opcióra az eszköztáron. Kattintson a **Connection** parancsra.

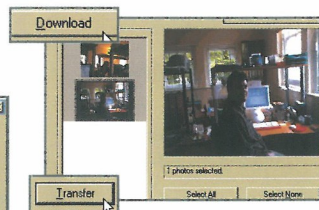
**5** A 'Connection' párbeszédpanelben kattintson a 'Connect Via' mező melletti nyílra, és a legördülő menüből válassza ki a csatlakozás módját, például **TWAIN**. A 'Connection Settings' alatt kattintson arra az eszközre, amelyet használni szeretne.




**6** A következő lépésben kattintson a **View** parancsra a **Camera** gomb legördülő menüjében, így megnyílik a 'Select Album' párbeszédpanel.




**7** Az album mappája alapértelmezetten az aktuális dátumot kapja névként, és a merevlemezen található 'Jasc Photo Album Images' mappába kerül. Kattintson **OK**-t.

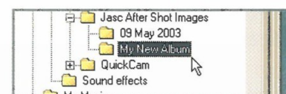


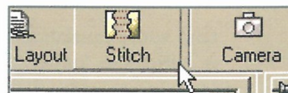

**8** Amint megjelenik a fényképezőgép letöltő párbeszédpanelje, kattintson a **Download** gombra, válassza ki a kívánt fényképeket, majd kattintson a **Transfer** gombra. A képek megjelennek a Photo Album albumában.

# Két kép összefűzése

**Ha több képe is van egy tájról, összefűzheti őket, hogy panorámaképet alkossanak.**

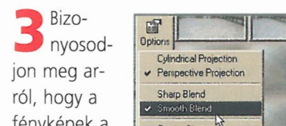
**1** Kattintson arra az albumra a mappában, amely az összefűzni való képeket tartalmazza. Tartsa nyomva a **Ctrl** billentyűt, és kattintson a kívánt képekre.



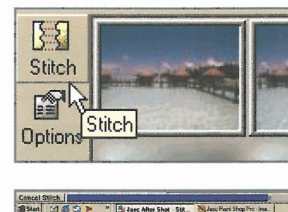




**2** Tartsa nyomva a **Shift** gombot, és a fényképekre kattintva jelölje ki azokat. A 'Tools' menüben kattintson a **Stitch** parancsra. Megjelenik a 'Panorama' ablak, benne a kiválasztott képekkel.

**3** Bizonyosodjon meg arról, hogy a fényképek a megfelelő sorrendben vannak. Kattintson az **Options** gombra, és jelölje meg a megfelelő 'Projection' és 'Blend' opciókat. Például, válassza a **Perspective Projection** és **Smooth Blend** beállításokat.



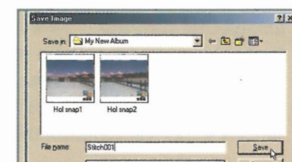

**4** Az **Output Size** menüben állítsa be a méretet, válassza a **Medium** opciót. Kattintson a **Stitch** gombra. Amikor elkészült az összefűzés, az eredmény új ablakban jelenik meg.




**5** A kép szélén megjelenik egy ajánlott vágási keret. Kattintson a **Crop** gombra az eszköztáron, így a képről automatikusan levágja a felesleget.




**6** A **File** menüben kattintson a **Save** parancsra. A 'Save Image' párbeszédpanelben a 'Save in' mezőbe adja meg a mappát, ahová menteni szeretné a képet, majd kattintson a **Save** gombra.





Mit tud a számítógépem?

# Számítógép plusz tévé

**Nagyképernyős PC**

## Tartalom

- A PC és tv összekapcsolását segítő speciális kártya csatlakoztatása
- A PC-t és a tv-t összekötő vezetékek és csatlakozások
- Tökéletesebb DVD élmény a PC segítségével



A személyi számítógép-használat valaha annyit jelentett, hogy a felhasználó egymaga használt egy elszigetelt, önálló, kisképernyős rendszert. A Windows multimédiás eszközeinek megjelenésével a PC az egész család szórakoztató központjává változott. A hagyományos képernyőt két embernél többen már nem látják jól, egy nagyobb képernyő viszont általában igen drága beruházás.

### Kényelmes számítógép

A legtöbb háztartásban már van otthon egy nagyképernyős készülék. Egy tv-kimeneti grafikus kártyával a PC a tv-készülékhez csatlakoztatható. A modern grafikus tv-kártyák a látvány új dimenzióit nyitják meg. A számítógépen megszerkesztett videofelvételek széles képernyőn nézhetők, és a játékok is jóval látványosabbak. Az élethű 3D hatás és tökéletes hang egy egészen új audiovizuális élményt jelent.

## Tudta-e?

**A digitális technika újraformálja a PC és a tv-készülék szerepét. Számítógépét videoszerkesztő állomásként vagy a házimozi rendszer elemeként használhatja. A számítógép képernyőjén megjelenő kép rögzítéséhez illesszen be egy tv-kimeneti grafikai kártyát és csatlakoztassa azt a videóhoz. A PC-hez DVD-meghajtót is csatlakoztathat, és digitálisan rögzített, a videofelvételeknél jóval tökéletesebb képpel és hanggal rendelkező filmeket nézhet. Nappali szobáját ily módon komplett mini mozivá alakíthatja.**



## Kérdés-felelet

**K Milyen grafikai kártyát kell a gépemhez illesztenem?**

**F** Tanulmányozza számítógépe és tv-készüléke műszaki leírását. Ellenőrizze, hogy a készülék rendelkezik-e megfelelő SCART videó csatlakozóval. A részletekről érdeklődjön az üzletben, vagy látogasson el a termék gyártójának vagy forgalmazójának




honlapjára. Érdemes megnézni néhány, termék-összehasonlító tesztet, ilyeneket talál például a www.zdnet.com vagy a www.computerworld.com honlapokon.

**K Milyen kábelekre van szükség a PC és a tv összekapcsolásához?**

**F** A PC és a tv csatlakoztatásának többféle módja is létezik, attól függően, hogy milyen a kártya kimenete, illetve a tv-bemenete. Ellenőrizze a tv hátulján, hogy van-e a készüléknek S-Video vagy SCART csatlakozója, és el-



lenőrizze a grafikai kártya kimenetét is. A megfelelő csatlakozás kialakításához egy kábelcsatlakozóra vagy két különböző kábel összeillesztésére lesz szüksége.

**K Lehet-e a PC-n filmet, DVD-t nézni, és közben az Interneten böngészni?**

**F** Probléma csak abban az esetben adódhat, ha gépe nem elég nagy teljesítményű. Egyébként filmnézés közben nyugodtan csatlakozhat egy csevegőfórumhoz és megvitathatja a látottakat. Az internetes munkavégzéshez csökkentse a DVD ablak méretét.




## Szótár

**Tv-kimeneti kártya** Olyan bővítőkártya, amely a digitá-




lis PC videót televíziós jelekké alakítja. Ezáltal a PC monitoraként használhatja tv-képernyőjét. A kimenet használhat kombinált vagy S-Video csatlakozót.

**Videó rögzítő kártya** Bővítőkártya, amelynek segítségével egy VGS vagy videokamera tartalma merevlemezre másolható. Egy előzőleg videokazettára másolt anyag is újra felvehető.

**S-Video és SCART** Mindkét eszköz a videós készülékek tv-hez való csatlakoztatására szolgál. A legtöbb videokamera S-Video kimenettel rendelkezik, és a legtöbb tv-készüléken S-Video vagy SCART csatlakozó van. Ha tv-készülékén nincs S-Video bemenet, a SCART illesztőkábelhez szüksége lesz egy DS-Video csatlakozóra.



## Hibakereső

**A videokártya telepítésekor az új hardver hozzáadása Varázsló nem ismeri fel a kártyát.**

Ebben az esetben a kártya segédprogramját vizuálisan kell telepítenie. Kattintson a **Start** menü **Beállítások** almenüjére, majd válassza a **Vezérlőpult** ikont. Kattintson duplán az **Új hardver hozzáadása** ikonra. A Varázsló ablakban nyomja meg a **Tovább** gombot. Jelölje meg a 'Nem, egy listáról akarom kiválasztani a telepíteni kívánt eszközt' opciót, majd a végrehajtáshoz kövesse a képernyő utasításait.

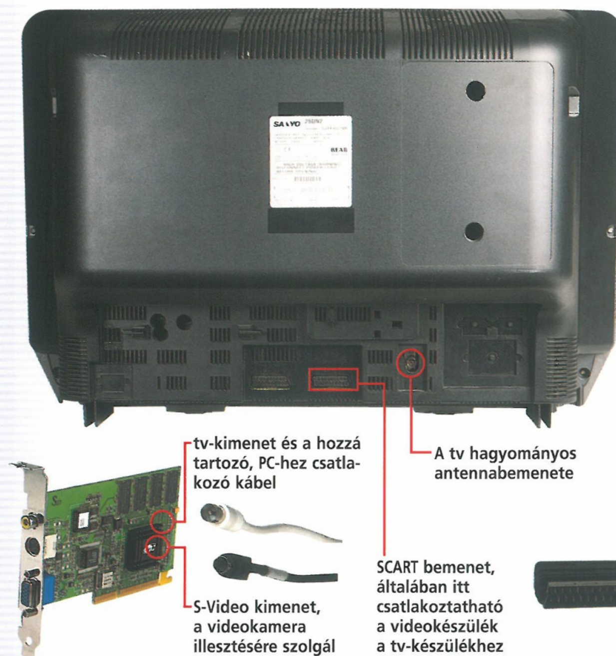



H-P-73-10-20-028

# Telepítés

**Nézzen utána, hogy grafikai csatlakozója illeszkedik-e a tv-készülék kimenetéhez. Ha a kártyán kombinált vagy S-Video kimenet van, a kártya csatlakoztatható. Ha a kimenet nem megfelelő, a tv-hez való csatlakoztatáshoz szüksége lesz egy grafikai csatlakozóra.**

Dugja be az új csatlakozót, és minden vezetéket illesszen a tv-készülékbe, illetve a képernyőbe. Most kapcsolja be a számítógépet, és a Windows automatikusan felismeri az új hardver eszközt.




# DVD

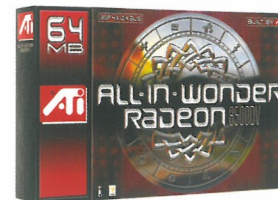
**Ha gépében beépített DVD-meghajtó van, a számítógépről közvetlenül a tv-képernyőre vetítheti DVD filmjeit és egyéb DVD anyagait.**

A teljes tv-képernyőn élvezheti a filmet, ha megnyomja a **Teljes méret** gombot és elrejti a menüt.

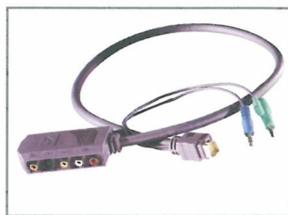



# Grafikai csatlakozók

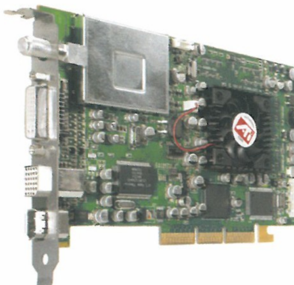
**A modern tv-tunerek segítségével meghatározhatja, hogyan nézi a tv-adást számítógépén.**




■ A modern grafikus tv-kártyák, mint például az All-in-Wonder Radeon, számos elképesztő funkcióval rendelkeznek, ilyen például a beépített 125 csatornás sztereó tv tuner és a pause live tv-funkció. Bármilyen adást rögzíthet, és később visszanézheti azt. A PC Asztal eléréséhez nem kell bezárnia a tv-ablakot, csupán rá kell kattintania az áttetsző tv-ablakra.



■ Az All-in-Wonder Radeon segítségével tökéletes minőségű állóképet rögzíthet. Nagy teljesítményű videószerkesztő szoftver teszi lehetővé, hogy saját alkotásához hangot és különböző effekteket készítsen, egy nagyszerű csatlakozókábel birtokában pedig bármilyen külső eszközről (Videó, DVD vagy kamera) elvégezheti a szerkesztési feladatokat. A kártya tökéletes működésének biztosítása érdekében ellenőrizze a PC és a tv készülék műszaki paramétereit.



■ Az ATI Radeon 8500-hoz hasonló grafikai kártyák másik előnye, hogy a PC-s játékok által nyújtott élményt még nagyszerűbbé teszik. A játék megjelenése, hangminősége a kártya nagy teljesítményének köszönhetően tökéletesebb minőségben élvezhető.

## Kisokos

### Dupla képernyő

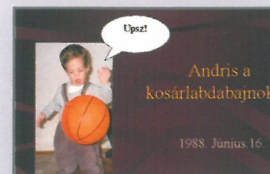
**Ha Windows Me rendszert használ és megvan még a Windows 98 grafikai kártyája, az új kártyával együtt használhatja a tv-készüléket vagy egy másik képernyőt mint a videoszerkesztők és grafikai tervezők, akik az egyik képernyőn dolgoznak, a másikon pedig a terv kialakulását kísérik figyelemmel.**



## Fókuszban

### Bemutató

**A PC nem csupán szórakozásra használható. A tv-képernyő segítségével oktatóanyagokat nézhet meg, és bemutatókat tarthat.**




■ A Microsoft PowerPoint segítségével elkészítheti fényképekkel, hangokkal és effektekkel színesített családi bemutatóját. Ha van videorögzítő kártya és szoftver, saját gépén megszerkesztett filmjét is levetítheti.

### Játékok

**Mivel a tv jóval messzebb van ülőhelyétől, mint a PC, a játékok miatt be kell szereznie egy hosszabb billentyűkábelt vagy egy vezeték nélküli játékpultot, mint például a Logitech Wingman.**



#### Ötlet

A játékok és a DVD-k nagy élményt nyújtanak, ha surround rendszert is használ.

■ Ne üljön túl közel a képernyőhöz, mivel a készülékek nem közeli szemkontaktusra lettek kifejlesztve és a kép így kissé homályosnak látszik. Beszerezhet vezeték nélküli billentyűzetet és egeret, és így kényelmesen ülve, jól láthatja a tv-képernyőt.



# Picture Tube műalkotás

**Számítógépes festészet**

## Tartalom


- Műalkotások készítése Paint Shop Pro 7 programban
- Picture Tube fénykép-keretek készítése
- Absztrakt festmények készítése a Picture Tube funkciók segítségével



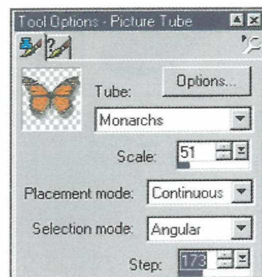

A Paint Shop Pro 7 programban kész műalkotásokat készíthet anélkül, hogy akár egy ecsetvonást is tenne. A Picture Tube funkciók segítségével egyetlen egérkattintással mintákat és egész képeket készíthet. A formák egyedülálló képpé állnak össze, és a „művész" több mint 60 különféle motívumból választhat. A minták könnyedén összeilleszthetők, sőt takarhatják is egymást, ha egy átlátszó háttérre helyezzük őket. A Paint Shop Pro alakzatnak árnyéka is lehet.

## Önkifejezés

Ebben a fejezetben bemutatjuk, hogyan használhatja a Picture Tube funkciókat természeti képek készítésére, valamint hogyan töltheti le festménye színesítéséhez további képeket az Internetről. Megtudhatja, hogyan készíthet kedvenc fényképeihez virág vagy falevél mintázatú keretet.

## Kérdés-felelet






**K Készíthetek-e egyenes sormintát Picture Tube mintákból?**

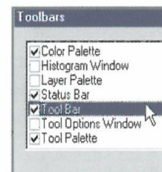
**F** Igen. Válasszon ki egy Picture Tube mintát, majd adja meg a méretet és távolságot. Ha szeretné, hogy minden minta azonos irányba nézzen, válassza a 'Placement' rész **Continuous** opcióját, és a jelölje ki a 'Selection mode' **Angular** parancsát. A megjelenítéshez kattintson arra a pontra, ahol a mintát el szeretné kezdeni, majd a **Shift** billentyűt nyomva tartva kattintson a sorminta kívánt befejezési helyéhez. A képernyőn megjelenik a kiválasztott képből alkotott sorminta. A **File** (Fájl) menü segítségével mentse az elvégzett változtatásokat.

**K Nagyon jó minőségű képet szeretnék. Használhatok-e 72 képpont/hüvelyknél nagyobb felbontást?**

**F** A minőség javítására a felbontás értékét egészen 300 képpont/hüvelyk értékig növelheti, de ne feledje, hogy a minták így kisebbek lesznek. A Picture Tube mintákhoz egy a szélességükre és magasságukra vonatkozó képpontszám tartozik. A képpont/hüvelyk érték növelésével tehát minden minta mérete csökken.

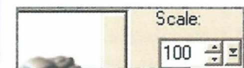
**K A program megnyitásakor nem jelenik meg az Eszköztár és az Eszközpaletta. Hogyan jeleníthetem meg őket?**

**F** Az eszköztárak mindig megjelennek, hacsak a program utolsó használatakor nem rejtette el azokat. A megjelenítéshez válassza a **View** menü **Toolbars** parancsát. Tegyen pipát a 'Toolbar' és 'Tool Palette' sorok mellé, majd nyomja meg a **Close** gombot.




## Szótár

**Scale** A kép mérete a 'Tool Options' rész Scale részében, százalékos értékben kerül meghatározásra. A méret 10 százaléktól 250 százalékig terjedhet.

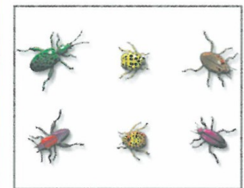



**Step** A Picture Tube ecset húzásakor két kép között kihagyott távolság.

**Selection mode** Opció, meghatározza a képek megjelenésének sorrendjét.

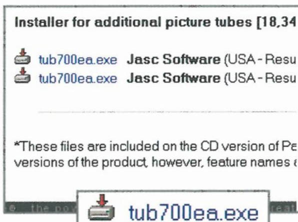
**Placement mode** Itt adható meg, hogy a képek egymástól szabályos távolságokra vagy véletlenszerűen jelenjenek-e meg.

**Angular** E funkció segítségével eldöntheti, melyik Picture Tube kép kerüljön kiszínezésre, attól függően, hogy melyik irányba húzza a kurzort. Ez a funkció csak olyan Picture Tube fájlok esetén alkalmazható, amelyek különböző irányokba néző képeket tartalmaznak.



## Tudta-e?

**A Paint Shop Pro 7 Picture Tubes mintázatok egész gyűjteményét tartalmazza. Ha ennek ellenére a program levél, bogár, rózsa és számos más témakörben összegyűjtött mintái között nem talál megfelelőt, ellátogathat a Jasc honlapra. Gépelje be böngészőjébe a www.jasc.com/cdfiles.asp szöveget. Lépjen az 'Installer for additional picture tubes' részre, és kattintson a kép ikonjára az új minta PC-re történő letöltéséhez.**




## Hibakereső

**Szeretne egy katicabogarat elhelyezni a képen, de az nem jelenik meg.**

Válassza az eszköztár **Picture Tube** ecsetét, majd kattintson a megjelenő 'Tools Options' ablak második fülére. A 'Placement' részben jelölje meg a **Continuous** opciót, majd kattintson a 'Selection mode' rész **Incremental** opciójára. Térjen vissza a festővászonhoz és a Picture Tube ecsettel kattintson a vászon fölött. Egymás után megjelennek a Bogár (Beetle) gyűjteményben található képek. Ezután a felesleges képek törléséhez tartsa nyomva a **Ctrl + Z** billentyűket, amíg el nem ér a katicabogárhoz (ladybird).



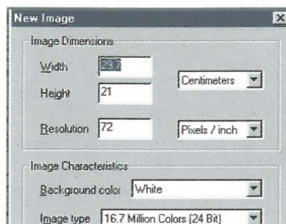


H-P-73-10-20-033

# A Picture Tube képek használata

**A Paint Shop Pro 7-ben több mint 60 Picture Tube kép van, mindegyik azonos módszerrel használható. Ha már megismerkedett velük, a 'Tool Options' ablakban ügyesen használhatja őket.**

**1** A **File** menüben válassza a **New**-t. Ha A4 lapra szeretne nyomtatni, adja meg a 29.7 cm és 21 cm értékeket a 'Width' és a 'Height' részekben. Válassza a 72 felbontást ('Resolution') és a **Pixels / Inch** mértékegységet. Az 'Image type' részben jelölje meg a **16.7 Million Colors (24 Bit)** opciót. Nyomjon **OK**-t.



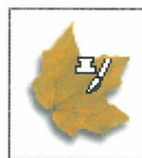

**2** Kattintson az Eszköztár **Picture Tube** ikonjára. Eszközbeállításhoz nyomja meg a **Toggle Tool** palette gombot.



Picture Tube

Toggle Tool

**3** A kép kiválasztásához kattintson a 'Tool Options' ablak Tube része melletti nyílra. Minden kép méretét és távolságát egyenként határozhatja meg, valamint megadhatja megjelenésük sorrendjét. Minél magasabb a 'Step' részben megadott érték, annál nagyobb lesz az egyes képek közötti távolság az ecset húzásakor.



Egy kattintás a Picture Tube ecsettel




# Képek a természetből



**Számos képet 'természetfotó'-hoz is használhat: River Rocks (folyami kavicsok), Beetles (bogarak) Autumn Leaves (őszi levelek), Summer Leaves (nyári levelek), Crawlers (csúszómászók), Fire (tűz), Fish (halak), Pine Cones (fenyőtobozok), sőt még pókok is (Arachnophobia)**

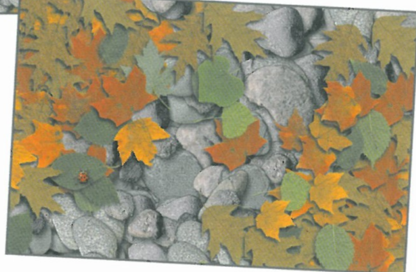
**1** Válassza az **Autumn Leaves** (őszi falevelek) képet és helyezzen száraz levéltakarót a kép bal felső és jobb alsó sarkaiba.





**2** Képezzen átlós utat folyami kavicsokból (**River Rocks**). Váltogassa a kavicsok méretét.

**3** Helyezzen a képre néhány őszi, majd nyári levelet (**Autumn Leaves, Summer Leaves**). A csúszómászók (**Crawlers**) közül illesszen a képbe egy katicát vagy egy másik bogarat.



## Fókuszban

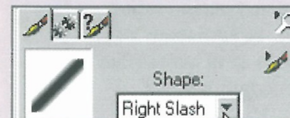
# Absztrakt művészet

**A rajz opciókkal absztrakt festményt is készíthet. Ezeket a vonalakat kombinálhatja más képekkel és használhatja a Paint Brush funkciót is.**



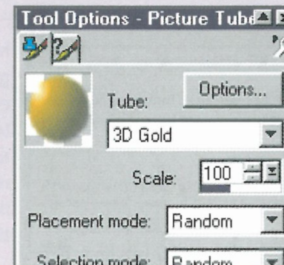
**1** Színes hátteret a **Flood Fill** eszköz segítségével készíthet. A szín kiválasztásához kattintson a színpalettára, majd a kiszínezéshez magára az oldalra.

**2** Színes vonalat húzhat, a **Paint Brush** eszközzel, a 'Tool Options'-ban pedig megadhatja a vonal alakját, méretét.






**3** Kísérletezzen a vonalakkal a **3D Gold, Green, Orange, Rainbow, Neon Green** és **Pink** színekben, és változtassa a méreteket.







**4** Válasszon néhány képtípust, például a folyami kavicsokat (**River Rocks**). Kicsinyítse őket 40%-ra, és adjon meg 100-as értéket a Step részben.



# Keretek, szegélyek





**A Coloured Rose típusú kép remekül használható fényképkeretként. A képet különböző méretű rózsákból állítsa össze, majd válassza ki egyik kedvenc, digitális fényképezőgéppel készült képét, vagy szkenneljen be egy fényképet.**

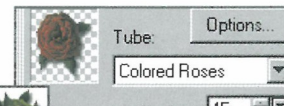
**1** Az A4 festővászonhoz válassza a **File** menü **New** parancsát. Ellenőrizze, hogy a fénykép illeszkedik-e az oldalra. Az oldal képpontméretéhez válassza az **Image** parancsot, a képpont méretének feljegyzéséhez kattintson a **Resize** opcióra, írja fel a **Pixel Size** adatát, majd nyomjon **Cancel**t.

**2** Kattintson a **File** menü **Open** parancsára. Jelölje ki a fényképet, és ismét nyomja meg az **Open** parancsot. A fénykép A4-es oldalhoz való illesztéséhez válassza az **Image** menü **Resize** parancsát. A magasságot a festővászon méretének felére állítsa be. Tegyen pipát a 'Maintain aspect ratio of' sor mellé, így a szélesség arányos lesz.





**3** Másolja át a képet az üres festővászonra. Jelölje ki a képet a **Ctrl + A**-val, másoláshoz nyomja meg a **Ctrl + C**-t. Kattintson az üres festővásznon a fénykép beillesztéséhez, nyomjon **Ctrl + E**-t. A kijelölés megszüntetéséhez nyomja le a **Ctrl + D** billentyűkombinációt.




**4** Válassza a 'Tool Options' ablak **Coloured Roses** képét. Kattintson az egérrel a rózsák színezéséhez, de tartson mértéket. Ha különböző méretű rózsákat használ, az alkotásnak térhatást, mélységet kölcsönözhet.




**5** Ha áttetsző rózsákat szeretne festeni, nyisson egy új réteget. A rétegpaletta megjelenítéséhez nyomja meg az **L** betűt. Kattintson a **Create Layer** ikonra, nyomjon **OK**-t. Az új réteget kijelölve folytassa.



**6** A rózsák áttetszővé tételéhez kattintson a **Layer Opacity** csúszkára és húzza azt balra.



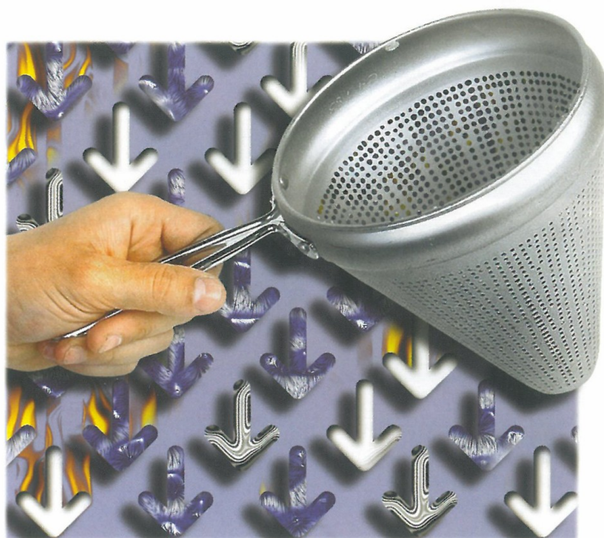

**7** Végül kattintson valamelyik rétegre a jobb egérgombbal. A kép 'kisimításához' válassza a **Merge** menü **Merge All** parancsát.

# Szűrők beépítése

**Izgalmas képek**

## Tartalom


- Szűrők letöltése és telepítése
- Buborék és festett effektusok készítése az Eye Candy programmal
- Szűrők beillesztése Paint Shop Pro 7 programban
- Ingyenesen letölthető szűrők az Interneten

A szűrők segítségével a képekhez különböző effektusokat rendelhetünk. A legtöbb grafikai program szűrők egész sorát bocsátja a felhasználó rendelkezésére, de más szoftverforgalmazók szűrői is beépíthetők. Ezek a hagyományos menükön belül kezelhető szűrők izgalmas opciókkal gazdagítják a felhasználó képszerkesztő programját. Példáinkat a Paint Shop Pro 7 programban mutatjuk be, de a legtöbb szűrő más grafikai programokkal (CorelDRAW, PhotoShop) is kompatibilis.

### Hatásos varázslat

Az Internetről számos szűrő (például buborékos, festett vagy árnyékolt hatások) demo verziója tölthető le, az Interneten keresztül a teljes szoftver megvásárolható. Megkíséreljük bemutatni a forgalomban lévő legleleményesebb és legfeltűnőbb hatásokat előállító szűrő alprogramokat.

## Tudta-e?

**A szűrő kifejezés egy fényképészeti módszernek köszönhetően került a számítógépes terminológiába. A lencse elé egy műanyag vagy üveg alkatrészt helyeztek, így érték el, hogy a fókusz vagy a fény lencsére érkezésének iránya megváltozzon. Az úgynevezett szűrő beépülő modulok képszerkesztéshez használt alkalmazásával a grafikai programokban, pl. a Paint Shop Proban hasonló hatás érhető el.**

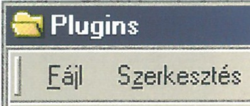




## Kérdés-felelet

**K A szűrőt gépre telepítés után nem találom az Image and plug-in filters menüben. Mi lehet ennek az oka?**

F Ellenőrizze, hogy a szűrő a Paint Shop Pro Plugins mappájába került-e telepítésre. Ha nem, telepítse újra a szűrőt. Amikor a gép megkérdezi, hová mentse a szűrő fájljait, jelölje ki a Paint Shop Pro mappa Plugins almappáját. Hogy a mentés a megfelelő mappában történt-e, a merevlemez Paint Shop Pro mappájának Plugins almappáját átvizsgálva ellenőrizheti.




**K Kipróbáltam egy beépülő modul próbaverzióját. Hogyan vásárolhatom meg a teljes szoftvert?**

F Amikor a szűrőt letöltötte, valószínűleg nem tudta használni az összes szűrőjét, vagy a verziót csak meghatározott ideig működtethette. A teljes verzió megrendeléséhez a szoftver honlapján töltse ki a szükséges adatlapot, megadva bankkártyája adatait is. A megrendelés iktatásáról e-mail üzenetben értesül. A legtöbb szűrőprogram Beállítások ablakában van egy gomb, amelyet megnyomva megadhatja regisztrációs számát, s akkor a teljes szűrőprogram működésbe lép.

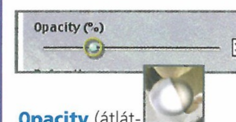



**K Hol találhatom meg a Paint Shop Proba beépíthető szűrőprogramok listáját?**

F Sok szűrőprogram található a világhálón. Könnyen ráakadhat a Paint Shop Pro vagy Windows legfrissebb verzióival együttműködő, beépülő modulok listájára. A www. psptips.com/filters.html honlapon a Paint Shop Pro szűrőprogramok teljes listájának megtekintéséhez fusson végig az oldalon. A kívánt hivatkozásra kattintva eléri a szoftver honlapját.

ttp://www.psptips.com/filters.html

## Szótár




**Opacity** (átlátszatlanság) Egy kép vagy hozzáadott effektus átlátszóságának mértéke. Minél alacsonyabb a megadott érték, annál átlátszóbb lesz a kép. 100 érték esetén a kép teljesen eltűnik.




**Length (pixels)** (Képpontok hossza) Szűrő opció, amely megnyújtja a kép részeit, és ezzel ecsetvonások hatását utánozza.




**Texture** (Anyagminta) Az ilyen minták képen való alkalmazásával különböző felületi (anyag, fém, szövet, domború vagy kiemelkedő) hatások érhetők el.



## Hibakereső

**A szűrő nem működik a képen.**

Ha a szűrő nem produkálja a várt hatást, a Paint Shop Pro program **Colours** menüjére lépve próbálja megnövelni a fájl színmélységét. Válassza az **Increase Colour Depth** opciót, majd pedig a **16 Million Colours (24 bit)** sort. Ha a szűrő így sem működik, lehet, hogy egy átlátszó réteget kell a képhez rendelnie. Lépjen a **Layers** menüre, kattintson a **New Raster Layer** opcióra, majd **OK**. Ha bizonytalan a szűrő használatát illetően, helyezze a kurzort a szűrőprogram ablakának eszközsávja fölé és olvassa el a megjelenő magyarázatokat.



# Szűrők letöltése és telepítése

**Az Interneten sok szűrőprogram található. A szolgáltatók bizonyos programokat ingyenesen bocsátanak rendelkezésre. Az Eye Candy 4000 szűrőprogram telepítéséhez kövesse az alábbi lépéseket:**

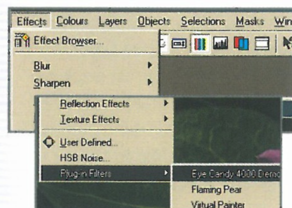
**1** A kereső program címsorába gépelje be a www.alienskin.com honlapcímet. Az oldal megjelenésekor kattintson a **Products** hivatkozásra és a listában keresse meg az **Eye Candy 4000** programot. Nyomja meg a **Demo Download** parancsot, majd ellenőrizze, hogy a telepítendő változat szerepel-e a felsorolásban. Ha gépén Paint Shop Pro program fut, válassza a **Download the Windows version letöltése** hivatkozást, majd a fájl mentéséhez nyomja meg az **OK** gombot.



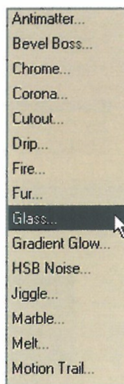

**2** Amikor az Eye Candy befejezte a letöltést, megjelenik egy új Zip fájl. A fájlt az **EC4000emo.zip** ikonra duplán kattintva saját Zip programjában nyithatja meg. A programot a Zip Varázslóra kattintva csomagolja ki. Megnyílik egy új mappa. A telepítés megkezdéséhez kattintson az **EC4000Demo.exe** ikonra. Nyomja meg a **Next**, majd az **Accept** gombokat. Ismét **Next** a szűrő grafikai programon belüli (Pl. Paint Shop Pro-ban történő) használatához. Nyomja meg az **OK**, majd pedig a **Finish** gombokat.




**3** Miután telepítette a modult, nyissa meg a **Paint Shop Pro 7** programot, majd a PC-n tárolt fájlt. Az Eye Candy szűrőinek megtekintéséhez lépjen az **Effects** menü **Plug-in Filters** almenüjének **Eye Candy 4000 Demo** sorára. Megjelenik a programban található szűrők teljes listája. A demo verzióban csak a Glass, Marble és Shadowlab szűrők használhatók teljes egészükben.




**4** Kattintson a képre és válasszon a listából egy működő szűrőt, például a **Glass** opciót. Megjelenik a szűrő ablaka, amelyben látható az adott szűrő hatása által megváltoztatott kép. A Glass szűrő alkalmazásához nyomja meg az **OK** gombot. Ez a szűrő olyan hatást kelt, mintha a kép egy zöld palackon át látszana. A végrehajtott változtatások mentéséhez válassza a **File** menü **Save** parancsát.

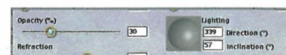



# Szűrők használata

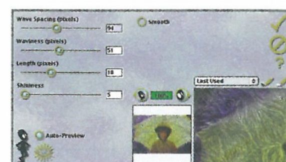
**Bemutatunk néhány szűrőt, amelyeknek beállításai a fényképekhez vannak igazítva. Bizonyos szűrők az egész képre alkalmazhatók, mások használatához a képnek külön rétegre helyezésére van szükség.**

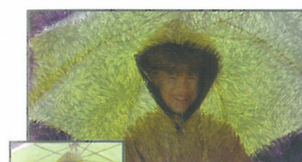
## Idegen gúnyák

A Water Drops buborékokat varázsol a képernyőre. Változtathatja a színeket, a méretet vagy éppen az átlátszatlanságot beállító értéket.





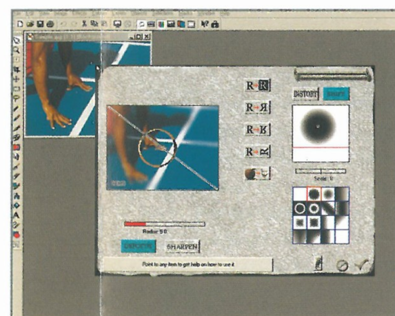





A Fur szűrő a fényképet ecsetvonásokkal készült alkotássá változtatja. Határozza meg a vonalak hosszát, ívét és tónusát (length, waviness, shininess). A szűrő használata előtt a **Selection** eszközzel jelölje ki az arcot, majd válassza a Selection menü **Invert** parancsát. Így a szűrő az arcot érintetlenül hagyja.

## Andromeda szűrők

Az Andromeda rengeteg olyan szűrőt tartalmaz, amelyek eltorzítják a képet. A képek homályosítására vagy élesítésére alkalmas szűrők kipróbálásához látogasson el a www.andromeda.com honlapra, kattintson a **Demos** hivatkozásra. Válassza a **VariFocus Filter Demo for Win** hivatkozást. Letöltés után csomagolja ki a mappát. Kattintson az installation.exe fájlra, majd, amikor a gép kéri, mentse a programot a Paint Shop Pro Plugins mappába. A szűrő kipróbálásához nyisson meg egy képet Paint Shop Proban, majd lépjen az **Effects** menü **Plug-in Filters** almenüjének **Andromeda** sorára és válassza a **VariFocus Demo** opciót.



## SuperBlade Pro

A SuperBlade Pro segítségével a legkülönlegesebb hatások elérése érdekében különböző mintázatokat keverhet össze. A szűrő program www.flamigpear.com honlapcímen érhető el. Kattintson a **Download**, majd a Windows Trial hivatkozásokra. A letöltéshez és telepítéshez kövesse a képernyőn megjelenő utasításokat.







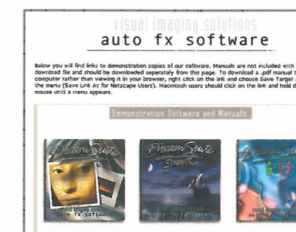


**Ötlet**

Újabb próbaverzióért látogasson a yahoo.com-ra és keresse a 'filter plug-ins' szöveget.



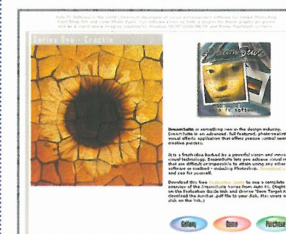
**Használjon a képhez hajlítást, kanyarítást előidéző szűrőket**



A SuperBlade Pro próbaverziójában ingyenes szűrő a Lacquer (lakkozás) és a Swerve (Kanyarodás). Alkalmazásukhoz Paint Shop Proban nyisson meg egy képfájlt. Kattintson az **Effects** menü **Plug-in Filters** almenüjére, válassza a **Flaming Pear** opciót. Válassza a **Swerve** szűrőt a kép előzetes nézetének megtekintéséhez. A szűrő beállításait a csúszkák mozgatásával módosíthatja. Ha elégedett, a szűrő alkalmazásához nyomja meg az **OK** gombot.

## Auto FX Dreamsuite

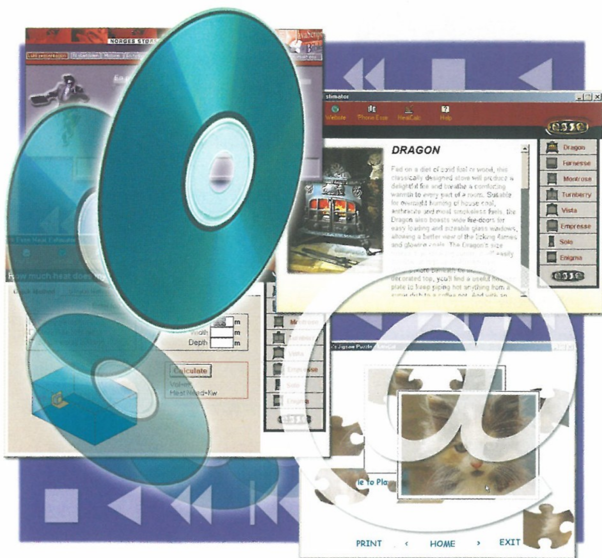
Az Auto FX szoftver Dreamsuite gyűjteménye a speciális effektusok egész sorát tartalmazza. A próbaverzió letöltéséhez látogasson el a www.autofx.ccm/dreamsuite/main.html honlapra, majd kattintson a **Demo** gombra és másolja a telepítőprogramot számítógépére.





# NeoBook publikáció

**Elektronikus könyvek**



## Tartalom

- Elektronikus publikáció készítése NeoBookban
- Interaktív funkciók beillesztése
- Kapcsolódás az Internethez a NeoBookkal
- Animációk elhelyezése a könyvben a NeoToon programmal

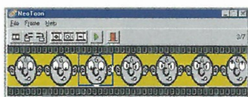
A NeoBook programmal viszonylag rövid idő alatt olyan elektronikus publikációt készíthet, amelynek összeállításához korábban számos technikai adottság meglétére volt szükség. Bemutatjuk, hogyan kezdjen dolgozni a NeoBookkal, és hogyan készítse el az önálló programként működni képes fájlt. Ettől kezdve már nem szükséges rendelkeznie a NeoBook programmal vagy bármilyen az elkészítéskor használt betűtípussal és egyéb elemmel, mert egy kattintással meg tudja nyitni a fájlt.

### Hordozható prezentáció

Ha NeoBook bemutatója több oldalas, valószínűleg nem fér el egy floppylemezen. Ilyenkor CD-re mentheti és Interneten is elérhetővé teheti. A NeoBook jól szerkesztett, könnyen kezelhető program, amely minden, a multimédia világába való belépéshez szükséges eszközt magában foglal. A kártya segítségével megszerkesztheti saját könyvét.

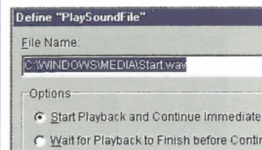
## Tudta-e?

**A NeoBookhoz tartozó NeoToon program segítségével különálló képeket (cellákat vagy képkockákat) rendezhet egyetlen, hatékonyan lejátszható fájlba. A néző a képeken lévő objektumok helyzetváltoztatásait mozgásként érzékeli. A NeoToon a legkülönfélébb animált effektusok elkészítését bemutató mintákat is tartalmaz. Az animáció összeállítása során a rajzolóprogramban elkészített képsorok összerendezése történik meg. Számos animáció- és videoszerkesztő program lehetőséget ad az elkészített képsorok és animációk exportálására és NeoToon programba történő importálására.**





## Kérdés-felelet




**K Hozzárendelhetek-e hangokat elektronikus könyvemhez?**

F Igen. A **PlayTone** paramcsot megnyomva, PC-je hangfalain egyszerű hangokat játszhat le, a **PlaySoundFile**-ra kattintva a Windows Media mappában lévő fájlokat (például WAV) szólaltathat meg.

**K Hozzárendelhetek-e egy gombhoz több funkciót?**

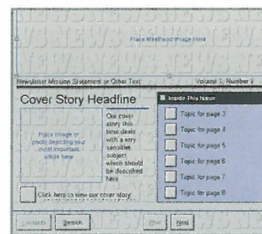
F Igen, de a funkciók ne legyenek ellentmondásosak. Ne kívánja egy gombtól, hogy elindítsa a lejátszást és egyidejűleg sípoljon is.

**K Mi a különbség az alap és a bővítéshez szükséges NeoBook verziók között?**

F Megnézheti, ha a **Help** parancsra kattint és az **About** sort választja. A megjelenő ablakban tájékozódhat a legfontosabb változásokról. A CD-lemezen egy időkorlátozással programozott NeoBook verziót is talál, de ne feledje, hogy ezzel semmiféle dokumentumot nem tud összeállítani.

**K Találhatók-e a NeoBookban előre elkészített sablonok?**

F Igen. Több ilyen sablont találhat a NeoBook mappán belül lévő **Samples** mappában. Próbálja ki a **Newsletter Template.PUB** sablont. A dokumentumban elhelyezheti saját szövegeit.




**K Hogyan helyezhetek el terjedelmes szövegrészeket?**

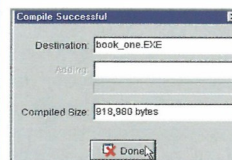
F Szövegszerkesztőjébe gépelje be a szöveget, majd mentse a fájlt '.txt' fájltípusként. Kattintson a **Place Text File** ikonra és keresse meg a fájlt. Amikor a szöveg megjelenik a dokumentumban, igazíthat a szövegdoboz méretén.

## Szótár

**Elektronikus publikáció** On-line vagy e-mailen keresztül terjesztett, illetve CD-lemezre másolt multimédiás termékek. Az elektronikus publikáció hasonlítható egy újságra, egy játékra vagy egy üzleti bemutatóra.



**Összeállítás** A prezentáció 'összeállításán' a különálló elemek, például betűtípusok, hangfájlok, grafikák összegyűjtését és önállóan futtatható kis program formájában megtörténő rendezését értjük.

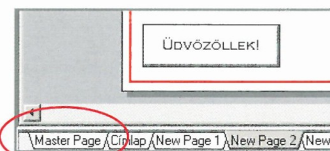



**NeoToon** A NeoBook részeként használható animációs program. Futtatásához kattintson a **Start** menü **Programok** almenüjének **NeoBook SE** sorára, majd válassza a **NeoToon** opciót.

## Hibakereső

**Nem tudom végrehajtani a gombokkal kapcsolatos változtatásokat.**

Miután megrajzolt egy gombot, begépelte a szöveget és beillesztette a műveleteket, bármelyik beállítást megváltoztathatja, ha a gombra jobb egérgombbal kattint. Ha úgy látja, hogy a gomb nem reagál, ellenőrizze az alul lévő füleket megvizsgálva, hogy melyik oldal van megnyitva. Ha a parancsgombot eredetileg a Master Page oldalon készítette el, a változások végrehajtásához is erre az oldalra kell visszatérnie. A változtatások az elektronikus könyvön belül a gomb minden előfordulási helyén érvényesülni fognak.






H-P-73-10-20-056

# A NeoBook sztori

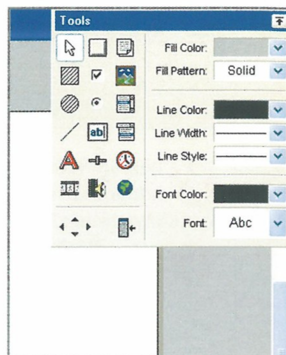
**Először gyűjtse össze a felhasználni kívánt képeket. Ezeknek a képeknek BMP vagy PCX fájloknak kell lenniük.**

**1** Kattintson a **Start** menü **Programok** almenüjének NeoBook SE opciójára, válassza a **NeoBook** sort. Amikor a **NeoBook** megnyílik, a képernyőn egy üres terület jelenik meg.

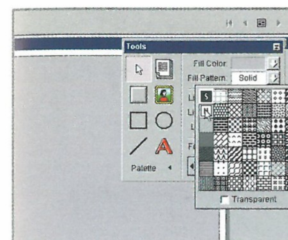


**2** Az ablak jobb oldalán megjelenik a Tools. Az ablak alsó részében látható két fül közül kattintson a **Master Page** fülre.

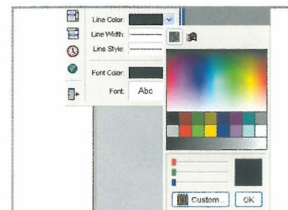




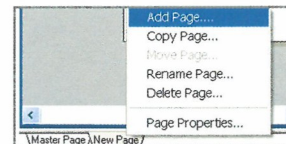
**3** Nyomja meg a **Rectangle** ikont.



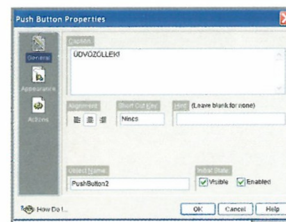
**4** A keret elkészítéséhez húzza a Rectangle eszközt az oldal bal felső sarkából a jobb alsó sarokba. A négyszög most szürke színű. Új szín kiválasztásához lépjen a **Fill Pattern** opcióra, majd kattintson a '**H**', mint Hollow lehetőségre.



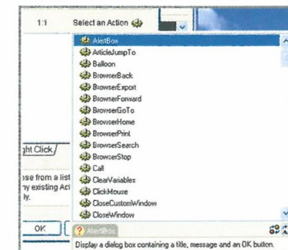
**5** Megváltoztathatja a téglalap vonalainak tulajdonságait is. Kattintson például a **Line Color** opcióra is válasszon színt.



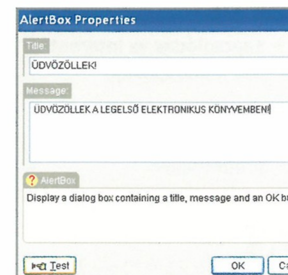
**6** A dokumentum csak két oldalt tartalmaz. Újabb oldalak hozzáadásához kattintson jobb egérgombbal a fülre, és válassza az **Add Page** parancsot. Tetszés szerinti új oldalt készíthet, ezeket bármikor kitörölheti.



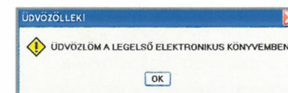
**7** Lépjen a **Push Button** eszközre és rajzoljon az ablak bal alsó sarkába egy parancsgombot. Ahogy befejezte, megjelenik a 'Push Button Properties' ablak. A 'Caption' rovatba gépelje be az 'ÜDVÖZÖLLEK!' szöveget, majd kattintson az **Actions** fülre.



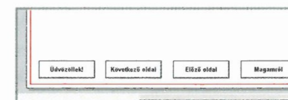
**8** Kattintson a **Select an Action** gombra, és a legördülő listából válassza a **Sort By Name / AlertBox** opciót.



**9** Gépelje be az ablakban megjeleníteni kívánt figyelmeztetést. A **Test** gomb megnyomásával tudja kipróbálni. A figyelmeztető ablak megjelenik a képernyőn.




**10** Ne feledje, ezt a parancsgombot a Kezdőlapon helyezte el, ahogy a keretet készítette. Ha bármelyik másik oldal fülére kattint, látni fogja, hogy a gomb ott is megjelenik. További gombokat is elhelyezhet és egyéb funkciókat, műveleteket is kipróbálhat.

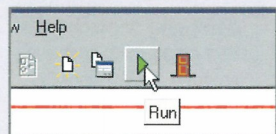


## Fókuszban

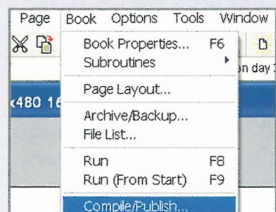
# A prezentáció összeállítása

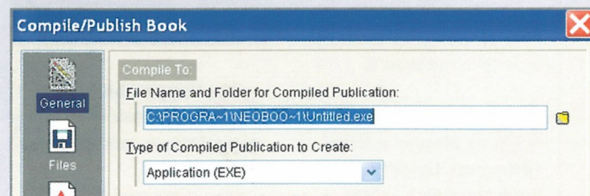
**Első elektronikus dokumentumának elkészítését követően már csak össze kell állítania, hogy mások is megtekinthessék. Íme a folyamat:**

**1** Az elektronikus dokumentum működését ellenőrizheti, ha a **Run** ikonra vagy az **F8** billentyűre kattint. Amikor elégedett, össze kell állítania a dokumentumot, hogy az egy önálló, működő dokumentummá váljon.



**2** Nyissa meg a dokumentumot, és válassza a felső menüsor **Book** menüjének **Compile/Publish** parancsát. Az összeállítást bármikor újra elvégezheti.

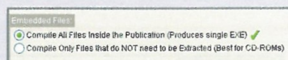


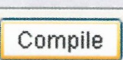


**3** Megjelenik a '**Compile/Publish Book**' ablak. A 'Compile to' rovatban jelölje ki a mentésének helyéül szolgáló mappát.

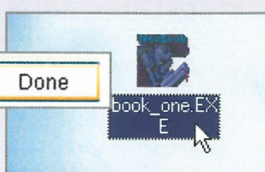
**4** Balról válassza a **Files** gombot, és ellenőrizze, hogy a 'Compile all files…' opció meg van-e jelölve. Kattintson a **Fonts** gombra és jelölje meg a használni kívánt betűtípusokat.







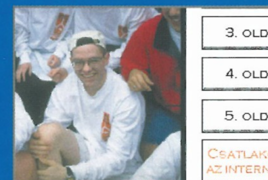
**5** Nyomja meg a **Compile** parancsot. Írja fel a bemutató összeállított fájljának méretét. Ha az kisebb mint 1.44 MB, mentheti floppylemezre. Az összeállított fájl ikonjára duplán kattintva megnyithatja az elektronikus könyvet.



## Kisokos

# Kapcsolódás a Világhálóhoz

**Nem szükséges elektronikus publikációjának tartalmát egyetlen fájlra korlátoznia. Ha rendelkezik internetes oldallal, használja az Internet Link opciót. Ne feledje, az emberek ezt a dokumentumot a saját PC-jükön fogják látni, és legtöbbjük az Interneten további információkhoz juthat.**



# Honlap-szerkesztés

**A tökéletes honlap**

## Tartalom


- A honlapszerkesztő szoftver fogalma
- A honlapszerkesztő programok működése
- A honlapszerkesztő programok típusai
- A HTML programozás


Majdnem minden Internet-szolgáltató biztosít internetes előfizetőinek bizonyos nagyságú szabad helyet. Saját honlapjának elkészítése – akár vállalkozását akarja népszerűsíteni, akár távoli rokonaival szeretne kapcsolatot tartani – csak egy kis idejébe kerül.

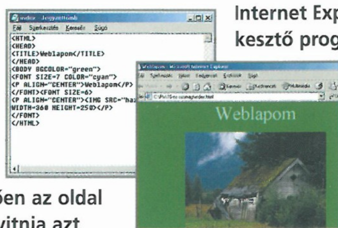
Ne rémüljön meg, ehhez semmiféle speciális programnyelvet nem kell megtanulnia. A napjainkban forgalomban lévő honlapszerkesztő programok automatikusan elvégzik a kódolást, a felhasználónak egyedül a honlap tartalmára kell koncentrálnia.

### Vágjon bele

Számos honlapszerkesztő program közül választhat, de az is lehet, hogy PC-jén már eleve megtalálható az egyik ilyen program, amelynek neve FrontPage. Ez a program az Internet Explorer szoftvercsomag része és a Programok menüben található. Azonnal elkezdheti tehát honlapja szerkesztését.

## Tudta-e?

**A honlapot a Windows NotePad nevű szövegszerkesztő programjában tudja elkészíteni. Ehhez azonban el kell sajátítania a HTML programnyelvet (Lásd a Kérdés-Felelet részben). A programozást követően az oldal megtekintéséhez meg kell nyitnia azt Internet Explorerben. A honlapszerkesztő programok lehetővé teszik a honlapok képekkel és szöveggel való feltöltését anélkül, hogy a felhasználónak teljes egészében el kellene sajátítania a HTML programozást.**




## Kérdés-felelet




**K Kipróbálhatok-e egy honlapszerkesztő programot, mielőtt megvásárolnám?**

**F** Bemutató honlapszerkesztő programot legegyszerűbben az Interneten keresztül találhat. A kisebb szoftvergyártók többsége honlapjaikról letölthető ingyenes, bemutató programverziókat kínál. Keresse fel még a bemutató programokra szakosodott www.download.com oldalt. Készüljön fel, hogy a honlapszerkesztő programok (pl. WebExpress) letöltési ideje hosszú, a letöltés akár 20 percet is igénybe vehet.

**K Értenem kell a HTML programozáshoz, ha meg szeretném szerkeszteni saját honlapomat?**

**F** Egyáltalán nem, habár nem árt, ha tisztában van a HTML programozás alapjaival. Ez akkor lehet hasznos, ha valakinek a honlapján egy olyan effektust lát, amelyet szeretne használni. Ilyen esetben belenézhet az adott oldal HTML kódjába és belepillanthat az effektust megadó HTML kódsorba vagy címkébe. Ha a honlapszerkesztő programmal bizonyos elemeket készít, majd apróbb változások végrehajtását követően átvált HTML nézetbe, pillanatok alatt elsajátíthatja az alapvető szabályait.

**K Az elkészített honlap saját képernyőmön tökéletesen néz ki, de amint feltöltöm az internetes szerverre, a képek elvesznek.**

**F** Ez gyakori probléma, amit legtöbbször a képfájlok vagy az azokat tároló mappák helytelen elnevezése okoz. A Windows nem tud

```
><FONT SIZE=6>
GN="CENTER"><IMG SRC="haziko.jpg"
360 HEIGHT=250></P>
```

különbséget tenni a fájlnevekben használt nagybetűk és kisbetűk között, ellentétben az Internet-szerverek által leggyakrabban használt Unix operációs rendszerrel. Ezt a problémát elkerülheti, ha megszokja, hogy minden honlap-fájlt és képfájlt kisbetűs nevekkel lát el.

## Szótár

**HTML Hyper Text Markup Language** (Hipertext-kijelölőnyelv). Honlapok készítéséhez és megjelenítéséhez használt kódrendszer. A HTML alapjainak ismerete különösen akkor hasznos, ha honlapszerkesztő programot használ, mivel így kiszűrhetők a HTML kódolásban előforduló hibák.

**Internet-szerver** Honlapok tárolására szolgáló, folyamatos Internet-kapcsolatú, nagy számítógép. A legtöbb Internetes kiszolgáló saját szerverén tárterületet tart fenn előfizetői honlapjainak tárolására.

**Unix** Az Internet-szerverek által leggyakrabban használt operációs rendszer. A Unix külön fájlként képes érzékelni pl. az 'index.htm' és 'Index.htm' nevű fájlokat.

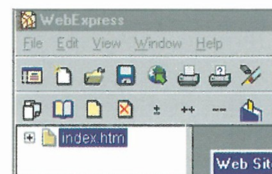



**Webböngésző** Olyan program (pl. Internet Explorer), amely lehetővé teszi a honlapok megtekintését.

**HTML** Címke, honlapszerkesztők által használt kódsorozat, amely meghatározza, hogyan jelenjenek meg a honlap egyes elemei.

## Hibakereső

**Nem tudja eldönteni, melyik programot használja.** Próbáljon ki több programot, és válassza ki a megfelelőt. Kezdje a Word honlapszerkesztő részében, mivel itt a honlapszerkesztés a szövegszerkesztéshez hasonló módon történik. Próbálja ki a WebExpress programot is, amit ingyen letölthet a www.download.com. honlapról. A WebExpress program olyan Varázslókat tartalmaz, amelyek sablon szövegű honlapokat készítenek; ezeket a felhasználónak csak át kell írnia. Ha belejött a honlapszerkesztésbe, jóval bonyolultabb programok használatába is belekóstolhat.



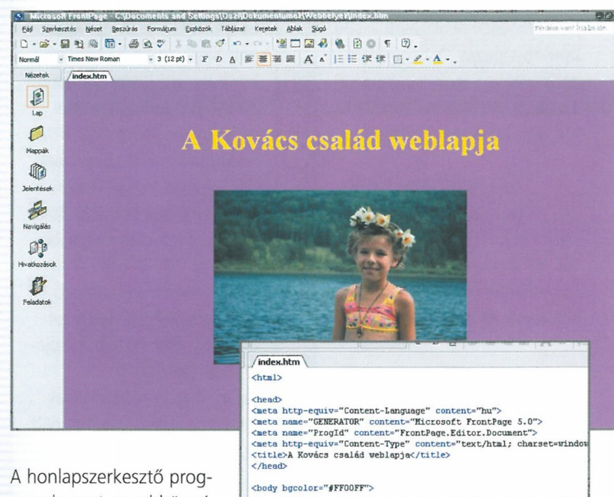





H-P-73-10-20-016

# Honlapszerkesztő programok

**Miután elkészítette honlapjának oldalait, a honlapszerkesztő program olyan formátumba konvertálja át azokat, amelyek bármilyen, Internetre kapcsolt gép számára értelmezhetőek.**

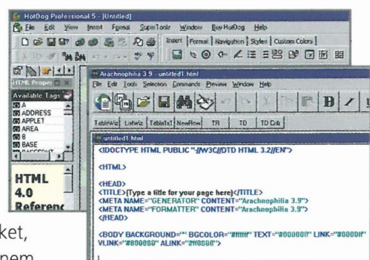



A honlapszerkesztő programok pont a webböngészőkkel ellentétes feladatot látnak el. Míg a webböngészők egy honlap HTML kódjait konvertálják szöveggé és képekké, a honlapszerkesztő programok a képeket és szöveget tartalmazó oldalakat alakítják át HTML kóddá, annak érdekében, hogy az oldal bármilyen böngésző számára értelmezhetővé váljon.

A honlapszerkesztők lehetővé teszik a szöveg és a képek tetszőleges elhelyezését, hasonlóan ahhoz a módszerhez, amellyel az elhelyezés Microsoft Word vagy Works programokban is megadható. Honlapján sokféle állandó és interaktív elemet elhelyezhet. A szövegek és ábrák máshonnan is kimásolhatók, illetve beilleszthetők. A táblázatok és hivatkozások gombnyomások segítségével aktiválhatók. Az oldalon körben elhelyezhet elemeket és azok helyzetét gombokkal vagy menük segítségével megváltoztathatja.

## Szerkesztők

A NotPad-hez hasonló, HTML szerkesztésre kifejlesztett programok. Az Arachnophilia és a HotDog programok lehetővé teszik, hogy a felhasználó menüparancsokkal készítsen HTML címkéket, de az igazat megvallva, ezek nem honlapszerkesztő programok.

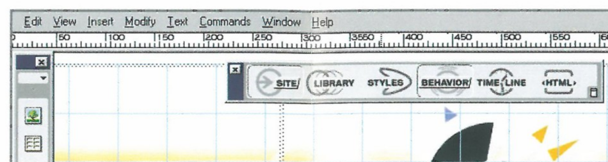



HotDog és Arachnophilia

# Melyik a legjobb honlapszerkesztő?

**Számos honlapszerkesztő program létezik. Egyes programok bonyolultak és inkább tapasztaltabb szakemberek számára készültek, mások egyszerűbbek, és kiválóan alkalmasak kezdőknek is. Bármilyen legyen is a szerkesztendő honlap, biztos, hogy megtalálja a feladatra legalkalmasabb szoftvert.**

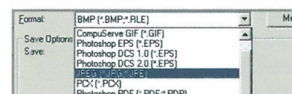
## Macromedia Dreamweaver




Ezt a programot sok hivatásos szakember használja. A program tartalmaz egy olyan JavaScript generáló lehetőséget, amely elengedhetetlen a kereskedelmi célú honlapokon látható interaktív opciókhoz. Az ilyen programok drágák, de más programot is választhat, például a Macromedia's NetObjects Fusiont.

# A képek előkészítése

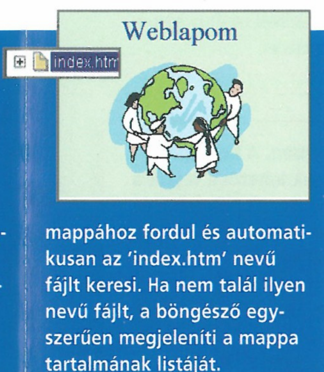
Ha honlapján képeket vagy fényképeket is el szeretne helyezni, azok helyes formázásához szüksége lesz egy jó képszerkesztő programra, mint pl. a PaintShop Pro. Mentse a képeket, a honlap elemeit tároló mappába, JPEG formátumban (fényképek esetén) vagy GIF formátumban (embléma vagy cégjelzés esetén). Ezt követően a képeket a program segítségével a honlapon belül, tetszőleges helyre igazíthatja.




**Kisokos**

## Saját honlap

**Honlapjának összeállításakor ügyeljen arra, hogy az az oldal, amelyet főoldalnak, nyitóoldalnak szán, 'index.htm' formátumban kerüljön elmentésre. Ez azért rendkívül fontos, mert amikor egy potenciális látogató begépeli a honlap címét, az illető keresőprogramja a honlapot tároló mappához fordul és automatikusan az 'index.htm' nevű fájlt keresi. Ha nem talál ilyen nevű fájlt, a böngésző egyszerűen megjeleníti a mappa tartalmának listáját.**




## Középkategória

**A Microsoft FrontPage, a Claris Home Page és az Adobe PageMill programok mindegyike közepes árfekvésű.**

Mint ahogy az a honlapszerkesztő programok esetében megszokott, a Microsoft FrontPage is tartalmaz olyan honlap sablonokat, amelyek a munka kiindulópontját képezhetik. A program olyan hasznos opciókat is tartalmaz, mint az üzenőfal (message boards) és a keresés (site search), amelyeket kódolási ismeretek nélkül is bárki képes használni.

A Claris Home Page a táblázatok és keretek használatán kívül tartalmaz egy integrált böngészőt, így a felhasználónak a hivatkozások ellenőrzéséhez nem kell külön megnyitnia az Internet Explorert. Ez különösen előnyös, ha a PC nem rendelkezik elegendő memóriával.




Adobe PageMill

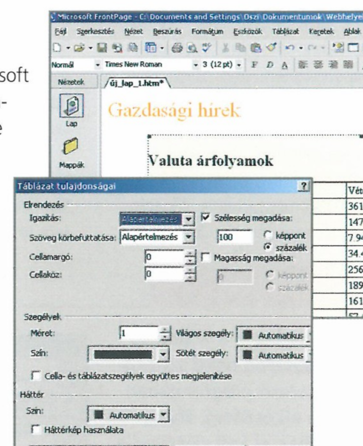
Az Adobe PageMill – hasonlóan a Claris Home Page programhoz – szintén megengedi táblázatok és keretek beillesztését. Munka közben át lehet váltani honlapszerkesztő nézetből HTML nézetbe, így a felhasználó más honlapokról is másolhat kódokat saját honlapjába.

**Ötlet**

**Honlapja fájljait '.htm' kiterjesztéssel nevezze el, így a böngészők megtalálják azokat.**

## FrontPage2002

Honlapját szerkesztheti Microsoft Word vagy Publisher programban, de letöltheti a FrontPage 2002 próbaverzióját is a www.microsoft.hu honlapról. A FrontPage kifejezetten honlap szerkesztésre kifejlesztett program. Használatával egyidejűleg Internet Explorerben megnyithatja az éppen szerkesztett oldalakat, és ellenőrizheti, hogyan is fog kinézni a honlap adott oldala. Az ellenőrzések némelyike igen sajátságos, de egy kezdő honlapszerkesztő számára ez nem okoz semmiféle problémát.




A program másik nagy előnye, hogy a felhasználó bármilyen honlapot letölthet, majd azt FrontPage 2002 alatt megnyitva, tartalmát átalakítva saját honlapjaként használhatja fel.

# Kép-keretezés

**Szegélyek könnyedén**

## Tartalom

- Keretek készítése digitális fényképekhez a Paint Shop Pro's Frame Wizard segítségével
- Keretsáv kijelölése a vászon átméretezésével (Canvas Size)
- A kép ízléses körbevágása



Ha e-mail üzenetben szeretne fényképeket küldeni barátainak vagy családjának, a PC és a szkenner főszerephez jut. De a kép beszkennelése és e-mail üzenethez csatolása csak a kezdet. A fénykép a Paint Shop Pro egyik új funkciója, a Frame Wizard segítségével ízléses kerettel láthatja el. Az Internetről letöltött és saját, beszkennelt képeihez egyaránt készíthet keretet.

## Keretezés könnyedén

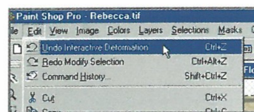
Bármilyen méretű keretet készíthet, és a Paint Shop Pro színpalettája segítségével tetszőleges árnyékot varázsolhat a kerethez. Lehetősége van előre elkészített keretekből is választani, amelyek élethű fa vagy fém hatású szegélyt alkotnak a kép körül. Kövesse a fejezetben leírt egyszerű lépéseket, és hamarosan hatásos és ízléses kereteket készít majd beszkennelt képeihez és e-mail üzenethez csatolt mellékleteihez.

## Tudta-e?

**Bár a Paint Shop Pro képkeretező funkciója jól használható, nem minden képhez választható odaillő keret. Ha szeretne valami egyszerűbbet, válasszon háttérszínt a képernyő jobboldalán lévő színpalettáról, majd válassza az Image menü Canvas Size parancsát. Növelje meg a képfájl területének szélességét és magasságát 100-100 képponttal (pixel). A kép körül megjelenik a kiválasztott színű sáv. Ismételje meg a fenti lépéseket, és ezúttal adjon egy más színű, 200 képpont széles, második sávot a képhez.**



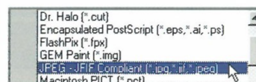
## Kérdés-felelet




**K Eltávolíthatom-e a keretet, ha már végrehajtottam bizonyos változtatásokat a képen?**

F A Paint Shop Pro a menüvel egyidejűleg az adott fájllal kapcsolatosan elvégzett összes lépést nyilvántartja. Ha egy képet teljesen megváltoztatott, lépésről lépésre, fordított sorrendben haladva bármelyik változtatáshoz visszatérhet, és törölheti azt. Az **Edit** menü első opciója mindig az előző lépés visszavonása. Ugyanezt a visszavonást a **Ctrl + Z** billentyűkombinációval is elvégezheti.

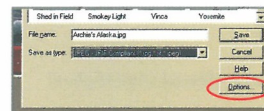
**K A fényképek e-mailhez csatolására melyik fájlformátum a legalkalmasabb?**

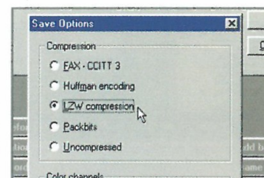



F Ha egy fényképet szeretne e-mailben elküldeni, vagy honlaphoz szeretné felhasználni, legjobb, ha JPEG formátumban menti. Ez egy erősen tömörített formátum, amely megtartja a kép teljes színskáláját. Az üzenet címzettje bármilyen hagyományos Internet-böngésző programban meg tudja nézni a képet.

**K Mit tegyek azokkal a képfájlokkal, amelyek nagy helyet foglalnak?**

F Attól függ, mi a szándéka a képpel. A legtöbb fájlformátumban lehetőség van tömörítésre, ezáltal pedig tárterületet spórolhat a PC-n, illetve lemezre mentéskor vagy e-mail üzenet küldésekor. A TIF fájlformátumnak például van olyan tömörítő opciója, amely




majdnem 50%-al csökkenti a fájlméretet. A Save as ablakban kattintson az **Options** parancsra, majd pedig jelölje meg az **LZW Compression** opciót.

## Szótár

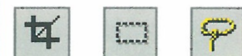
**Képpontok** A digitális képet alkotó kis pontok. Annál tisztább és részletesebb lesz a kép, minél több képpontból áll.

**Felbontás** A kép képpontjainak sűrűsége, amelynek értékét dpi-ben (dot per inch – képpont /hüvelyk) fejezik ki. A színvonalas kiadványokhoz használt képek felbontása általában 300 dpi. A csak képernyőn használt (pl. weboldalon szereplő) képek felbontása rendszerint 72dpi.




**Paletta** A Paint Shop Pro programban a képfájl által felhasználható színek gyűjteménye. A paletta gazdagsága fájlformátumonként változik, a mindössze 8 színt használó GIF fájltól egészen a színek millióit használó TIF fájltípusig.

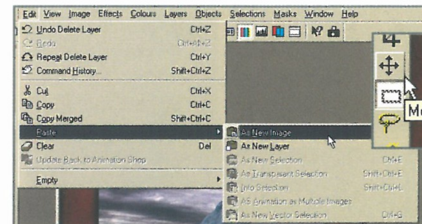
**Marquee** Animált fekete-fehér szegély, amely a kép egy meghatározott területét keretezi, és a Crop, Selection és Freehand (Körbevágás, Kijelölés, Szabadkézi) eszközökkel készíthető el.



## Hibakereső

**Nem tudja a keretet a kép köré igazítani.**

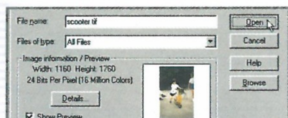
A keretkészítés másik módszere, ha a képet új rétegként (layer) másolással és beillesztéssel egy üres vászonra helyezi, amelynek mérete nagyobb, de felbontása megegyezik a képével. Készítse el a keretet, majd a **Mover** eszköz segítségével illessze a képet a keret alá, így a feleslegessé váló terület eltűnik.



# Kép körbevágása

**Rendkívül hatásos, ha a beszkennelt képekről és fényképekről körbevágással eltünteti a felesleges részeket.**

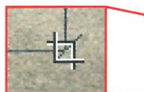
**1** Paint Shop Proban kattintson a **File** menü **Open** parancsára, majd keresse a fájlt tartalmazó könyvtárat. Jelölje ki a fájt és nyomja meg az **Open** gombot.

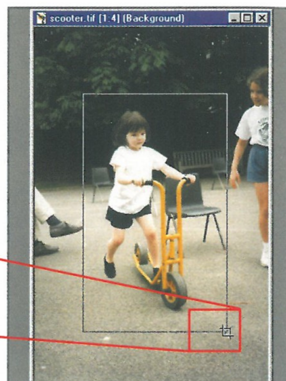


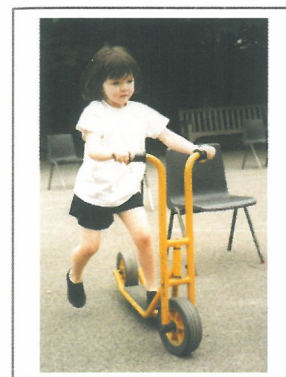
**2** Most a tökéletes hatás elérése érdekében vágja körbe a képet. Legelőször a kijelöléshez kattintson az Eszköztár **Crop** eszközére.




**3** A megtartani kívánt területet kattintással és húzással készített kerettel jelölje ki, majd engedje el az egérgombot.





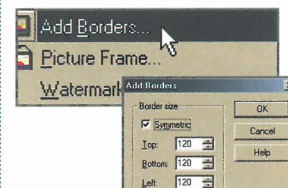
**4** A felesleges részek levágásához duplán kattintson.

# Szegély készítése



**A képhez egy szegélyt kell készítenie, ezen helyezkedik majd el a képkeret.**

**1** Nyissa meg a képfájlt, majd kattintson az **Image** menü **Add Borders** parancsára.

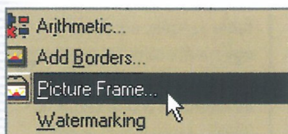


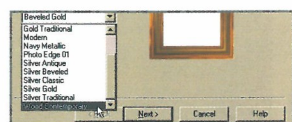

**2** Az Add Borders ablakban ellenőrizze, hogy a 'Symmetric' opció van bejelölve. Kattintson a 'Top' rovatba és adjon meg 120 értéket. Nyomjon **OK**-t. Most megjelenik a szegély.

# A keret kiválasztása

**A szegély elkészítése után a Picture Frame Wizard segítségével válasszon keretet.**

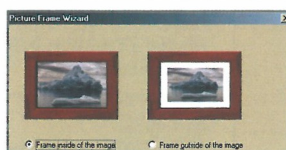
**1** A Picture Frame Wizard megnyitásához válassza az **Image** menü **Picture Frame** parancsát.



**2** A baloldali lista egyes neveire kattintva megtekintheti az adott keret mintáját. Válasszon keretet, majd nyomjon **Next**et.



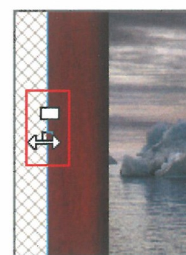

**3** Jelölje meg a 'Frame inside of the image' opciót, és kattintson a **Finish** parancsra.

# A keret igazítása

**A keret szélességétől függően szükségessé válhat a méret és az elhelyezés módosítása.**

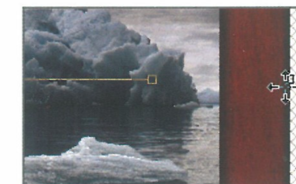
**1** Kattintson a fájlablak jobb alsó sarkára, és lefelé és kifelé húzással növelje meg a munkaterületet.





**2** A keret vastagításához vagy vékonyításához válassza a **Deformation** eszközt. Helyezze a kurzort a keret oldalainak egyikénél lévő segédjel fölé, és húzással végezze el az igazítást. Ne húzza a keretet a szegélyen kívülre, mert akkor a keret eltűnik.

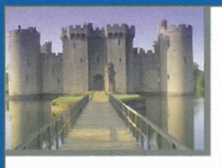




**3** Ha a keretre kattint és elhúzza azt, láthatja a keret körvonalát a húzásnak megfelelően mozogni egészen addig, amíg az egérgombot el nem engedi. Ekkor a keret átugrik új helyére. Kattintson duplán, nyomjon **Yes**-t.

## Kisokos

### Árnyékolás



A képet egy vetülő árnyék segítségével még érdekesebbé teheti. Növelje meg a vászon szélességét és magasságát egyaránt 200 képponttal. A Selection eszköz segítségével válassza ki az árnyékolni kívánt területet. A terület kijelölése után kattintson az Image menü Effects almenüjének Drop Shadow opciójára. Minden Offset field rovatban adjon meg 20 értéket. Nyomja meg az OK gombot.

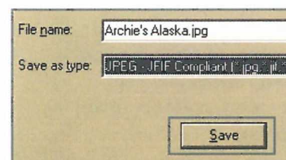
# Utolsó simítások

**Ha egy vékony keretet választott, a kép újbóli körbevágásával pillanatok alatt eltávolíthatja a kilógó szegélyrészeket.**

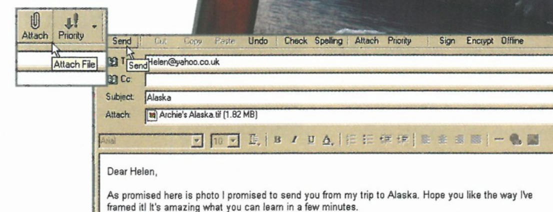
**1** Válassza a **Crop** eszközt, majd kattintson, és a kurzort húzza a keret bal alsó sarkából a jobb felső sarok felé. A kivágás elvégzéséhez kattintson duplán a területre, vagy nyomja meg egyszerre a **Shift** és **R** billentyűket.




**2** Nyomja meg a **File** menü **Save as** parancsát. Válassza ki a mentés helyét, adjon nevet és **Save**.




**3** Mostantól a képet e-mail üzenethez csatolhatja, vagy kinyomtathatja.



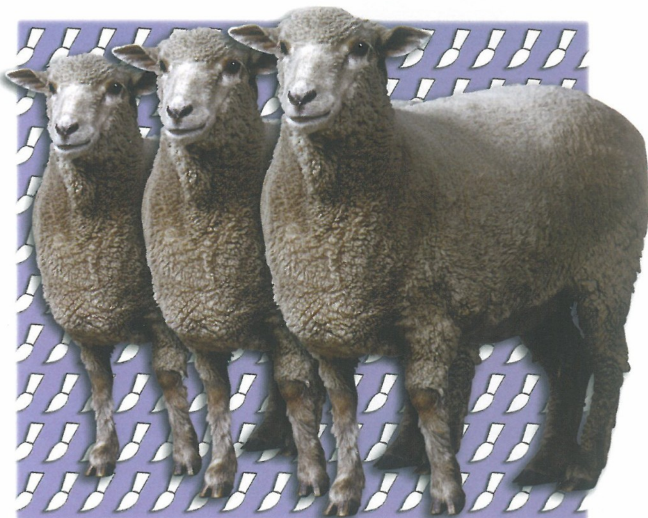
# A klónozó ecset

**Javítás könnyedén**

## Tartalom

- A fényképeken lévő karcolások és foltok eltüntetése
- A klónozó ecset (Clone Brush) használata Paint Shop Pro 7-ben
- Különleges effektusok, káprázatos hatások

Mindannyian készítettünk már ígéretes fényképeket, amelyekről később kiderült, hogy mégsem sikerültek; a lencsébe nézve nem vettünk észre egy tárgyat a háttérben vagy lehagytuk valakinek a feje búbját. A PC és egy grafikai program, például a Paint Shop Pro segítségével az elrontott fénykép kijavítható átméretezéssel, körbevágással, egyéb szerkesztési műveletekkel.



### Nagytakarítás

A legtöbb grafikai programban van egy úgynevezett Clone Brush, amelynek segítségével a kép kijelölt részei másolhatók és beilleszthetők. A Paint Shop Pro 7 programban a Clone Brush a színek, mintázatok és hátterek javítására is felhasználható. Bemutatjuk, milyen sokoldalúan használhatja a klónozó ecsetet, és megtudhatja, hogyan használhatja ki maximálisan az eszközpaletta nyújtotta lehetőségeket.

## Tudta-e?

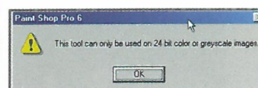
**A Clone Brush különböző művészi hatások fényképekbe való beillesztését teszi lehetővé. Egy bizonyos alakzat klónozásával könnyedén kelthető a mozgás vagy sebesség érzete. A különböző alakzatok kiemelésével vagy halványításával kiválóan érzékeltethető a mozgás**



**(lásd a képen). A rejtélyesség vagy a köd érzetét keltheti, ha egy külön rétegen, az eredeti képre szinte átlátszó felhőket vagy hullámokat tesz. Drámai kontrasztot képezhet, ha egy szürke árnyalatú képen színes elemeket helyez el.**



## Kérdés-felelet

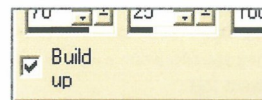



**K Nem sikerült klónozni. Állítólag a klónozás csak 24-bites színeknél és szürke árnyalatos képeknél használható. Mit rontottam el?**

F A klónozó eszköz csak 24-bites képeknél, 16 millió vagy több szín esetében használható. A kép valószínűleg 8 bites és 256 színű vagy kevesebb. A kép 24-bitessé alakításához kattintson a **Colours** menü **Increase Colour Depth** parancsára, majd válassza a **16 millions colours (24 bit)** opciót.

**K Amikor képeket áthelyezek, a végeredmény nem valósághű. Hogyan tudok ezen javítani?**

F A feladat nem bonyolult, mindössze némi gyakorlatot igényel. Próbálja ki az alábbi ötleteket. A 'Clone Option palette' ablakban csökkentse az 'Opacity' értékét 70, a 'Hardness' értékét 20 körülire, így a klónozott kép szélei élethűbb hatást mutatnak. Ha a 'Clone Brush' fül 'Built up' opcióját választja, az ecset minden újabb használatakor több festék kerül a vászonra. Ha közben lágy és átlátszatlan ecsetet használ, lehetővé válik a másolandó terület finom és tökéletes beillesztése.




**K A klónozó ecsetnek adhatok-e más alakot a kör és a téglalap formán kívül?**

F Igen. Számos érdekes forma közül választhat. A képek klónozásához akár csillag vagy szív alakú ecsetet is használhat. Az alak kiválasztásához kattintson a 'Clone Brush' fül alatt található **Brush Types** ikonra és válassza a **Custom** opciót. Megjelenik a Custom Brush ablak. Kattintson a lefelé nyílra az új forma kiválasztásához, majd nyomja meg az **OK** gombot.

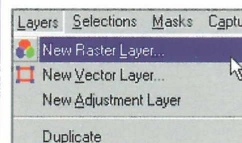


## Szótár

**Clone brush** A Paint Shop Pro és más képszerkesztő programok eszköze, amely egy kép adott részét egy másik helyre másolja át.

**24-bit szín** A képek több mélységben menthetők. A 24-bites szín annyit jelent, hogy a kép akár 16 milliónál is több színt használ. A klónozó ecset nem használható olyan képekhez, amelyek nem 24-bit színűek vagy nem szürkeárnyalatúak.

**Szürke árnyalat** Fekete-fehér képek, amelyek színek helyett a szürke különböző árnyalatait használják. Színes képek klónozhatók szürkeárnyalatosra és fordítva.

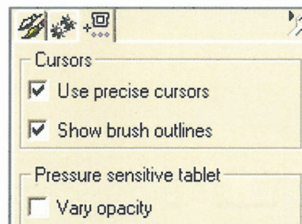



**Raszteres réteg** Egy kép számos rétegből állhat. A raszteres rétegeket a képekhez, a vektoros rétegeket szövegekhez és alakzatokhoz használják. Ha a képpel meg van elégedve, de szeretne bizonyos változtatásokat kipróbálni, rétegenként is megteheti. Újabb réteget a Layers menübe lépve jelölhet ki.

## Hibakereső

**Amikor a klónozó ecsetet használja, nem látja jól az ecset által kijelölendő területet.**

Ha a Paint Shop Pro eszközbeállításain kíván változtatni, lépjen a Tool Options Palette ablakba és válassza a **Cursor and Tablet Options** fület.




Ellenőrizze, hogy a 'Use precise cursors' és 'Show Brush outlines' sorok mellett van-e pipa. Most a kurzor kereszt alakúvá változik, és pontosan megmutatja a célt. A klónozandó terület méretét körvonal fogja jelezni.



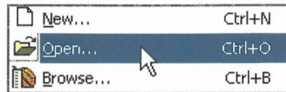
H-P-73-10-20-036

# Karcolások és foltok eltávolítása

**Példánkban a Paint Shop Pro 7 működését mutatjuk be, de más grafikai programok is rendelkeznek hasonló klónozó eszközzel.**

**1** Kattintson a **Start** menü **Programok** almenüjére és nyissa meg a **Paint Shop Pro 7** grafikai programot.




**2** Nyomja meg a **File** menü **Open** parancsát és keresse meg számítógépén a javítani kívánt fájlt.





**3** Válassza a **Clone Brush** eszközt.

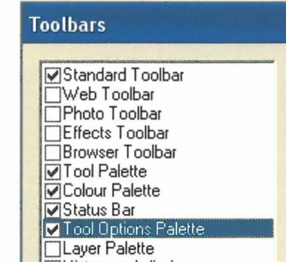


**4** A tökéletes eredmény érdekében a lehető legnagyobb gondossággal jelölje ki a klónozandó területeket. Képünkön megkíséreljük kijavítani a foltot, a levelekre vetülő fény és árnyék játékát felhasználva. A körbekerített, nyilakkal jelölt részeket másoljuk a foltra, úgy, hogy ne látszódjanak a másolás szélei.

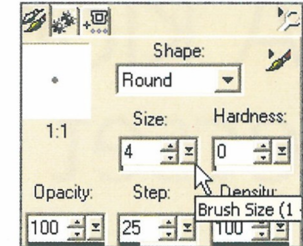


**5** Jelölje ki a beillesztendő területet a kurzor segítségével, úgy, hogy közben megnyomja a jobb egérgombot. Az ecset hegye kijelöli a pontos területet. Esetünkben a zöld levelek és a sötét árnyék kombinációja segít a folt nyomtalan eltüntetésében.

**6** Helyezze a kurzort a folt fölé és kattintson az egérrel. A klónozó ecset most átmásolja a kijelölt részeket a kijelölt területre.




**7** A kép javítása közben hasznos lehet, ha változtat a klónozó ecset méretén és alakján. A változtatáshoz kattintson a **View** menü **Toolbars** parancsára és ellenőrizze, hogy a párbeszédablakban ki van pipálva a 'Tool Options Palette' opció.




**8** Az ecset méretének ellenőrzését a 'Tool Options Palette' eszköztárban végezheti el. A méretet az ecset által lefedett képpontok számával fejezik ki. A kisebb méretű (4-8) ecset a terület szélének mentén használható, a terület közepén viszont ajánlatos a méretet 15 értékig növelni.




**9** Az ecset formáját négyzet alakúról kör alakúra vagy más, a menüben felsorolt alakra változtathatja.

**10** Ez a folyamat eleinte türelemjáték, de a későbbiekben megszerzett gyakorlattal egész képterületeket tud majd átmásolni. Az új képek úgy fognak kinézni, mintha soha nem lettek volna hibásak vagy foltosak.



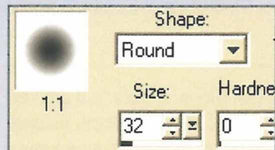
## Fókuszban

### Az opacity (átlátszatlanság) funkció használata

**Egy fénykép adott területének javításánál, az élethűbb hatás érdekében szükségessé válhat kevésbé átlátszatlan rétegek használata.**

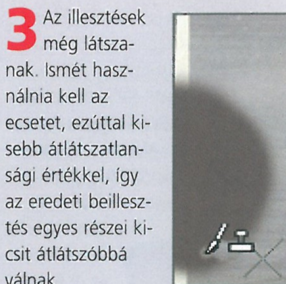


**1** Ezen a fényképen belóg a fényképet készítő személy ujja. A fénykép javításakor a kikötő hullámaival való munka komoly kihívást jelent, mivel a fodrozódásnak pontosan illeszkednie kell a kép többi részéhez.

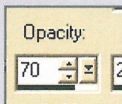



**2** Az ecsethez kezdésnek válasszon kör alakot és egy nagyobb, például 32 képpontos méretet. A másolandó területet a folt széléhez közel jelölje ki.

**3** Az illesztések még látszanak. Ismét használnia kell az ecsetet, ezúttal kisebb átlátszatlansági értékkel, így az eredeti beillesztés egyes részei kicsit átlátszóbbá válnak.



**4** A 'Tool Options Palette' ablakban vegye kisebbre az 'Opacity' értékét. Most ismét helyezze az ecsetet a terület fölé. A felületek tökéletesebb illeszkedése érdekében változtassa gyakran az ecset által használt alapot.




**5** Ahogy újra és újra a terület fölé helyezi az ecsetet, az illesztési körvonalak egyre kevésbé láthatóak, bár még mindig észrevehetők. Az átlátszatlansági érték további csökkentésével (kb. 40%) a szélek tökéletesen egymásba simíthatók.

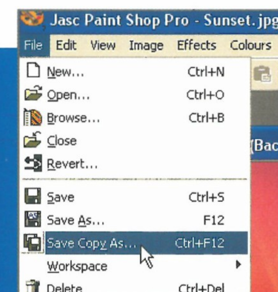
**6** A kész kép jól mutatja, milyen sikeresen tüntették el az egyes rétegek az ujjlenyomatot, tökéletesen folytonossá téve a víz fodrozódását.



## Kisokos

### Dupla vagy semmi

**A Paint Shop pro programban végzett munka során az egyik legfontosabb óvintézkedés, hogy a képről másolatot készítsen, és ezzel a másolattal dolgozzon tovább. Így nem történhet meg, hogy az eredeti képet felülírja, és így elveszíti azt. Lépjen a File menü Save Copy as parancsára és adjon a fájlnak másik nevet. Most zárja be az eredeti fájlt és nyissa meg a másolatot.**



# Vidám rajzfilm animáció

**A kép életre kel**

## Tartalom

- **Az animáció elemeinek elkészítése**
- **Mozgó képkockák rétegenként**
- **Rajzfilm készítése az Animation Wizarddal**
- **A rajzfilm levetítése és mentése a PC-re**



Az animáció időigényes, de néhány egyszerű fogással percek alatt vidám, szórakoztató alkotások készíthetők.

### Varázslatos mozi

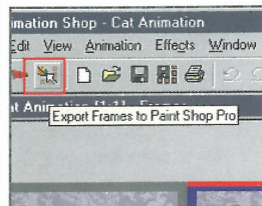
A Paint Shop Pro beépített Animation Shop programjával gyorsan és egyszerűen megrajzolhatja, megtervezheti és elkészítheti saját rajzfilmjeit vagy animációit.

A számítógépes animálás egyik legnagyobb előnye, hogy nem kell minden egyes kockát kézzel újra és újra megrajzolni. Mozgás érzetét keltheti a kép mindössze egy vagy két elemének megmozdításával. Ebben a kártyában bemutatjuk, hogyan rajzolhat képkockákat Paint Shop Pro 7 programmal, hogyan készíthet önálló rétegeket a különböző elemek számára, és hogyan készíthet önálló animált fájlokat az Animation Shop Wizarddal.

## Kérdés-felelet

**K Megváltoztathatom-e a képkockák sorrendjét?**

F Nyissa meg az animációt az Animation Shopban. Kattintson valamelyik kockára, húzza előrébb vagy hátrébb, majd engedje el a megfelelő hely fölött.




**K Megváltoztathatok-e egy képkockát a programon belül?**

F Nem, de lehetősége van a képkockát kijelölni és áthúzni a Paint Shop Pro ablakba, ahol már bármilyen változtatást elvégezhet. Jelölje ki a kockát, és kattintson az eszköztár **Export Frames to Paint Shop Pro** parancsára. Paint Shop Proban végezze el a változtatásokat. Kattintson az **Edit** menüre, majd pedig az **Update Back to Animation Shop** parancsra. Az újraszerkesztett kocka az eredeti kocka helyén jelenik meg az Animation Shop programban.




**K Elküldhetem-e animációmat valaki másnak?**

F Igen. A '.gif' kiterjesztésű fájlt mellékletként e-mail üzenethez csatolhatja. Az animációt bárki megtekintheti Internet Explorerben. Saját maga is kipróbálhatja, hogy az animáció látható-e Interneten, ha a **File** menü **Open** parancsát választja, majd a **Browse** gombra kattint, és a 'fájltípus' részben a **GIF fájl** opciót választja. Keresse meg a fájlt, és dupla kattintással nyissa meg. A fájl az Explorer ablakban jelenik meg.

**K Hol nézhetem meg a billentyűparancsok listáját?**

F Kattintson a **Help** menü **Help Topics** almenüjének **Getting Started** parancsára. A listából válassza az **Animation Shop** features, majd azon belül a Keyboard Shortcuts (Billentyűparancsok) opciókat.

## Szótár



**Animáció** Állóképek sorozata, amelyek sebesen egymás után következve a mozgás érzetét keltik. Ezek lehetnek fényképek, rajzok, gép által generált alakzatok.

**Save Copy As** A megnyitott képfájlból másolat készíthető, például Paint Shop Proban, amely azonban már nem tartalmazza a szerkeszthető rétegeket.

Save Copy As...

**Key frame** A teljes animáció legfontosabb eleme. Gyakran ezt az elnevezést használják egy animáció önálló sorozatának kezdő és befejező képére is.

**Frame display time** Az Animation Shop program Animation Wizard alprogramjának egyik funkciója. Meghatározza, hogy a következő kockára ugrás előtt mennyi ideig látszódjon az adott kocka. Az animáció összes kockájára csak egy időtartam jelölhető meg.

How long do you want each frame to be displayed (in 1/100th of a second)?
20

## Tudta-e?

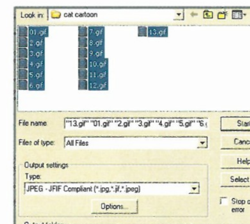
**Merítsen ihletet a hálóról. Látogasson el a www.rajzfilm.lap.hu oldalra. Itt válogathat az éppen futó rajzfilmek oldalai vagy a szinte már történelmi időkből való Micimackó linkjei közül. Ha már önálló kis rajzfilm elkészítésére is képes, akár pályázhat is az oldalon felbukkanó pályázati kiírásokra. Az érdekesség rovatban mélyebb betekintést nyerhet a rajzfilmkészítés varázslatos világába, sőt megnézheti egy rajzfilm vázlatos terveit is.**




## Hibakereső

**Az elkészített képek az Animation Wizardban nem animációként jelennek meg.**

Ellenőrizze, hogy a képfájlokat 'GIF' vagy 'JPG' formátumban mentette. Nagy mennyiségű fájl átkonvertálásához kattintson a Paint Shop Pro **File** menüjének **Batch Convertion** parancsára. Nyissa meg a képkockákat tartalmazó mappát, jelölje ki az összes fájlt, majd az Output settings rovat 'Type' listájában válassza ki az új fájlformátumot. A **Browse** parancs segítségével jelöljön ki egy új mappát a mentés helyéül, majd nyomja meg a **Start** gombot. Kattintson **OK**-t.



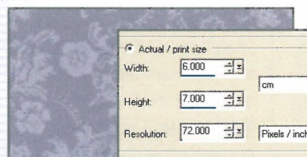

H-P-73-10-20-034

A *Mit tud a számítógépem?* alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.

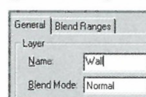
# Animáció készítése

**Nem kell művésznek lennie ahhoz, hogy Paint Shop Pro 7 programban elkészítse és animálja saját vidám rajzfilmjét.**

**1** Nyissa meg a PaintShop Pro pogramot és válasszon hátteret. Példánkban egy darab mintás tapétát szkenneltünk be. Válassza az **Image** menü **Resize** parancsát. Jelölje meg az 'Actual/Print Size' opciót. A szélességet állítsa 6 cm-re, a magasságot 7 cm-re, a felbontást pedig 72000 pixel/inch értékre. Nyomja meg az **OK** gombot.



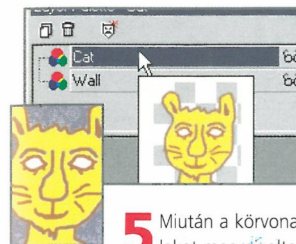

**2** Ha a Layer Palette ablak nem látható, nyomjon **L**-t a megjelenítéshez. Kattintson duplán a Background rétegre. A 'Name' részbe gépelje be a 'Wall' elnevezést, majd nyomjon **OK**-t.




**3** Új réteg készítéséhez kattintson a Layer Palette **Create Layer** ikonjára. A 'Layer Properties' részben adja meg a 'Cat' nevet. **OK**.




**4** A macska körvonalához válassza a **Paint Brush** eszközt. A színpalettáról válassza a barna színt. Az eszköztáron válassza a **Tool Options** opciót. A 'Shape' listában kattintson a **Round**-ra, 'Size'-nak adjon meg 4-es vonalvastagságot. Rajzolja meg a macska fejét, de szemeit hagyja fehéren.




**5** Miután a körvonalakat megrajzolta, válassza a **Magic Wand**ot és kattintson a kiszínezni kívánt területekre. Most lépjen a **Flood Fill** opcióra és azon belül jelölje meg a világossárga színt. A szemek fehérre színezéséhez ismételje meg az előbbi lépéseket.

**6** A 'Cat' (macska) fölé készítsen 'Eyes' (szemek), majd 'Fly' (légy) nevű réteget. Rajzolja meg a szemek körvonalait. Festőecsettel rajzolja meg a legyet.



## Ötlet

**Mielőtt színezne, ellenőrizze, hogy a réteg palettán (Layer Palette) a megfelelő réteg került kijelölésre.**

**7** Ismét készítsen új réteget 'Arm' (mancs' megnevezéssel. Most rajzolja meg és színezze ki a mancsokat. A rétegpaletta kész rétegei az alábbi sorrendben kerülnek kilistázásra:






# Az animáció képkockáinak mentése

**A rajzfilm részeinek elkészítéséhez használja a Move eszközt.**

**1** Mielőtt nekilátna, tervezze meg a mozgás kulcskockáit.



**1. Amikor a légy a bal fülhöz ér, a macska szeme követi a legyet.**

**2. A légy rászáll a macska orrára. A macska haragos, mancsával a légy felé csap.**



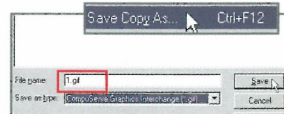
**2** Válassza a **Move** eszközt. Helyezze a légy fölé, majd húzza kiinduló helyzetbe.



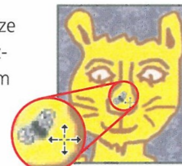
**3. Ezt a lépést háromszor ismételje meg. A légy a földre esik, ahol is a macska végül leüti.**



**3** Kattintson a **File** menü **Save Copy As** parancsára. Jelöljön ki egy új mappát a képkockák számára. Adjon a fájloknak 1-től kezdődő sorszámneveket, és mentse őket (.gif) formátumban. A következő ablakban kattintson a **Yes**re, a kép 256 színt használó mentéséhez.




**4** Az újabb képkockák elkészítéséhez mindig mozgassa picit arrébb a legyet és használja a **Save Copy As** parancsot. Mozgathatja a macska szemeit és mancsait is. Nem kell mindig külön kijelölnie a réteget, csak helyezze a **Move** eszközt az elem fölé, és húzással mozgassa.



# A macska animálása




**1** Miután az animációhoz szükséges össze kockát elmentette, kattintson a **File** menü **Jasc Software Products** sorára és válassza a **Launch Animation Shop** opciót. Az Animation Shop File menüjében kattintson az **Animation Wizard**ra.

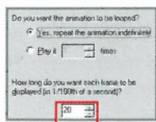


**2** Az első párbeszédablakban válassza a 'Same size as the First image Frame' opciót és nyomja meg a **Next** gombot. A második ablakban kattintson az 'Opaque' opcióra, majd ismét nyomja meg a **Next** gombot.



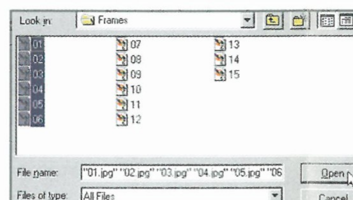


**3** A következő ablakban jelölje meg az 'Upper left corner of the frame' sort, és kattintson a **Next** gombra. Tegyen jelet a 'Yes, repeat the animation indefinitely' sor mellé. A képkockák megjelenésének időtartamát állítsa '20' értékre és kattintson a **Next** parancsra.




**4** A 'Specify images' részben kattintson az **Add Image** parancsra. A képsorozatokat megismételheti, ha a sorozatban szereplő képeket együtt kijelöli (például a légy zümmöghet a macska feje körül).

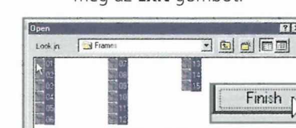



**5** Helyezze el a képkockákat az 'Open' részben. **Shift** plusz az egérkurzor húzásával kiválaszthatja a megfelelő képsorrendet. Kattintson az **Open** gombra.

**6** Ismétléshez nyomja meg az **Add Image** parancsot, jelölje ki a képkockákat, kattintson az **Open**re.

**7** Miután kijelölte a képeket, kattintson a **Next**re, majd a kilépéshez nyomja meg az **Exit** gombot.

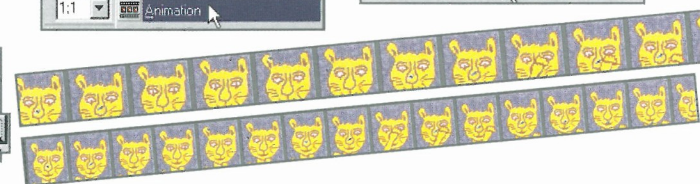



**8** Lejátszásához lépjen a **View** menü **Animation** parancsára. Az Animáció megállításához is az **Animation** parancs szolgál.




**9** Mentéshez válassza a **File** menü **Save** parancsát. Adjon nevet a fájlnak, nyomjon **Save**-et, majd kétszer **Next**, végül kattintson a **Finish**re.



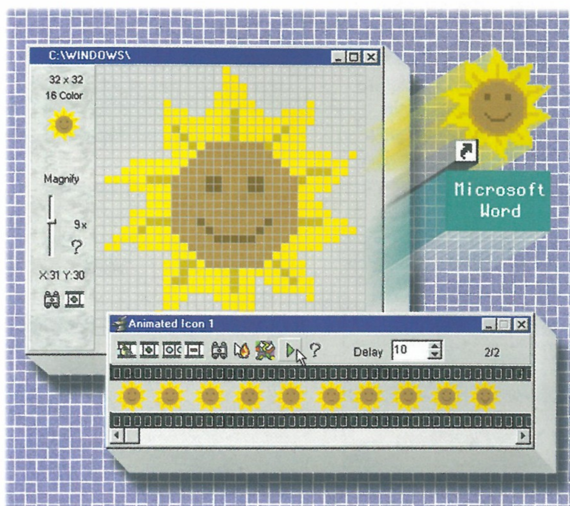



# Saját ikonok készítése

**Képek mozgásban**

## Tartalom

- **Saját ikonok és animációk készítése**
- **Az ikon munkába állítása az Asztalon**
- **Képek importálása digitális fényképezőgépről**
- **Az elkészült ikon mentése**



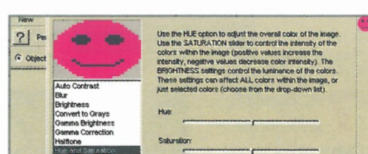

Az IconForge egy felhasználóbarát programcsomag, amely segít az Asztal megjelenésének átalakításában. Segítségével egyedi ikonokat tervezhetünk, és azok animálását a rendelkezésre álló eszközök széles választékával elvégezhetjük. Tehetünk az ikonra szöveget, kiszínezhetjük, és különleges effektusok alkalmazásával érhetjük el a kedvünkre való megjelenést. Emellett még számos további opció közül választhatunk ebben a könnyen kezelhető programban.

### Pillantás az ikonra

Készíthetünk ikonokat fotók vagy ClipArt ábrák felhasználásával, de az IconForge maga is rendelkezik egy könyvtárral, amely előre elkészített képeket tartalmaz. Egyéni ikonokkal minden könnyebben megtalálható, különösen egy ikonokkal kissé zsúfoltabb Asztal esetén. Az IconForge használatával megszerkeszthetjük és azonnal használatba is vehetjük az ikonokat.

## Tudta-e?

**A programmal különleges hatásokat alkalmazhatunk a kép egészén vagy egy részletén, az Eszköztárban elhelyezett Effects gombra kattintva. A baloldali mezőben lévő elemek egyikét kiválasztva kísérletezhetünk a szűrő vezérlővel úgy, hogy a skálán a mutatót fel-le mozgatjuk. A bal felső sarokban kicsinyített képen megjelenik a beállítás hatása, azaz láthatóvá válik, hogy a képen az adott effektus hogyan fog kinézni. Miután befejeztük a kép módosítását, az Apply, majd az OK gombra kell kattintani.**

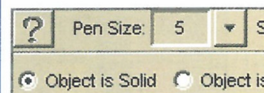





## Kérdés-felelet

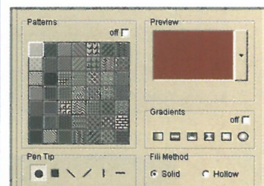
**K Be tudok egyszerre több képkockát is színezni?**

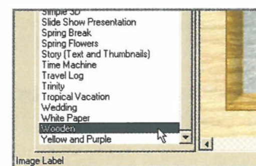
**F** Igen. A stílus eszköztárban kattintson a **Pen Size** nyílra, majd válasszon értéket 3 és 9 között. Minél nagyobb számot választ, annál több kockát fog tudni a **Paint Brush Tool** eszközzel kiszínezni. Amennyiben az egész munkafelületet be akarja színezni, válassza a **Fill** eszközt, majd kattintson az ikonterv belsejébe.




**K Hogyan tudom a hátteret különlegessé varázsolni?**

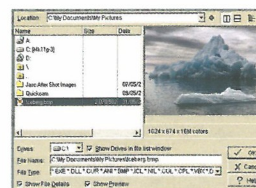
**F** A **Style** opció melletti nyílra duplán kattintva megnyit egy párbeszédablakot, ahol számtalan mintázat, tollhegyméret és gradiens közül választhat.




**K Fel tudom-e használni kedvenc fotómat is ikonkészítéshez?**

**F** Igen. Kattintson az **Open** opcióra, határozza meg a felhasználni kívánt kép forrását, majd nyomjon **OK**-t. A '.bmp' formátum a legmegfelelőbb. A jobb oldali eszköztárból válassza a **Crop** eszközt, majd jelöljön ki egy területet az ikonon. Megteheti azt is, hogy a 'Scale Image to fit icon size' opcióra kattint, majd OK. Ennek hatására a kép az ikon szerkesztőablakában fog megjelenni.





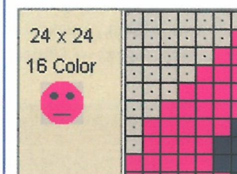

## Szótár

**Pixel** A grafika vagy kép egyetlen pontja. A képernyők a képeket ezernyi képpontból építik fel.

**Hot spot** Az egér mutatójának egy pontja. A kiválasztandó objektumra kell mutatnia, mikor a gombbal kattintunk. Alapértelmezés szerint a Windows-ban a nyíl csúcsán található.




**Thumbnail** Az eredeti kép kicsinyített változata.



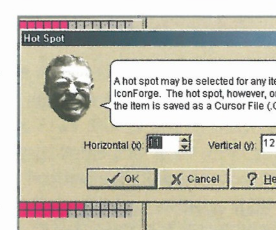

**Kurzor** Az a kép, mely az egér kijelölő pontjának aktuális helyét mutatja a képernyőn.




## Hibakereső

**Nem tudja, hogy hol van a kurzor kontaktpontja.**

Az új kurzorikonon meg kell határozni a 'kontaktpontot' (hot spot). Ezáltal a gép megtudja, hogy a kurzor melyik pontjával választjuk ki az objektumokat. Válassza ki az ikonon azt a területet, melyet leginkább alkalmasnak vél. Ezután a rácsozaton jelölje be a pontos helyét a következők szerint: a menüsávon válassza ki az **Options** opciót, majd a **Set Cursor Hot Spot** opciót. Amikor a Hot Spot párbeszédablak megnyílik, vigye be a kontaktpont helyét X, Y koordinátaként, végül nyomjon **OK**-t.





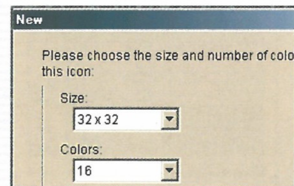

H-P-73-10-20-052

# Ikonkészítés

**A következőkben egy mosolygó arc ikon elkészítését mutatjuk be. A bemutató alapján saját ötletét is megvalósíthatja.**

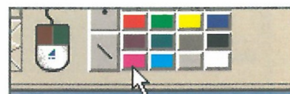
**1** Nyissa meg az IconForge programot, és a fő eszköztárban kattintson a **New** menüre, azon belül a **New Icon** pontra.



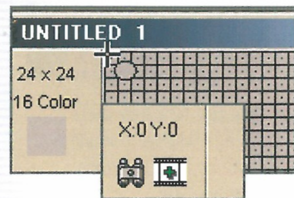




**2** Adja meg az ikonterv méretét és a felhasználni kívánt színek számát. Az ikonok szabványmérete 32 x 32 képpont. Maximum 16 szín használható. Nyomjon **OK**-t.

**3** A színpalettán a megfelelő kockára az egér bal gombjával kattintva ki tudja választani az arc színét. Válassza az **Ellipse** eszközt.

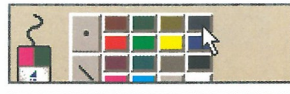


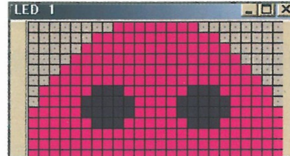


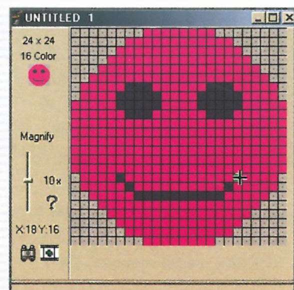



**4** Kattintson a terv bal felső kockájára (rácskoordinátája: X=0, Y=0), és húzza a kurzort a jobb alsó sarokig (rácskoordinátája: X=32, Y=32). Amint elengedi a gombot, az alakzat megjelenik.

**5** A színpalettából bal gombos kattintással most a szem színét válassza ki. Rajzoljon újabb ellipszist, kezdve az X=5, Y=9 ponttól az X=9, Y=9 pontig, utána ismételje meg a műveletet a másik szem kialakításához az X=14, Y=6 pontok közt.





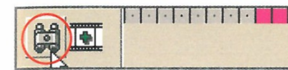



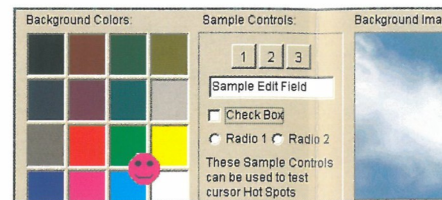

**6** A száj megrajzolásához a Paint Brush Toolra lesz szüksége. Húzzon vonalat az X=7, Y=18 és az X=16, Y=18 rácspontok közt. A mosolyt úgy tudja kialakítani, hogy az alábbi kockákra rákattint: X=6, Y=17; X=5, Y=16; X=17, Y=17; X=18, Y=16.

# Előnézet és mentés

**A Preview Icon (Ikon előnézet) opcióval nyomon tudja követni az ikontervezés folyamatát. Az elkészült munkát el is tudja menteni.**

**1** Mihelyst elégedett az ikonnal, nyomja meg a **Preview Icon** gombot.

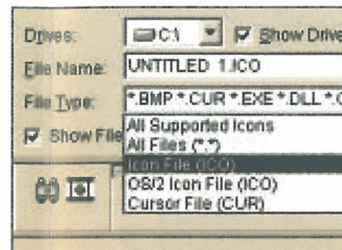





**2** Hatására megjelenik a Test párbeszédablak. Mozgassa a terület fölé a kurzort, ahol megjelenik az új ikon.

**3** Az **OK** gombra kattintva bezárul az előnézet párbeszédablak.

**4** A **Fájl** menüben válassza a **Mentés másként** pontot, és a Mentés párbeszédablakban jelölje be, hogy hová szándékozik az új ikont menteni.







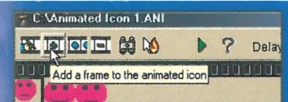
**5** A Fájltípus listából válassza az **Icon File** formátumot, és a Fájlnév panelban nevezze el az ikont 'MOSOLY'-nak. **OK**-val elmenti a fájlt.



## Kisokos

### Animált kurzor

A mosolygós ikonunkat animálttá tehetjük, ha a New menüből a New Animated Icon opciót választjuk ki. Nyomja meg az OK, majd a Yes gombokat. Válassza ki a 'Mosoly' fájlt, majd nyomjon OK-t. Ezután kattintson az Add a frame to the animated icon opciót, és nyomja meg az OK




gombot. Újból válassza a 'Mosoly' ikonfájlt, és kattintson kétszer az animáció második képkockájára. A szájat változtassa egyenesre, majd mentse el a képkockát. Nyomja meg a Preview animated icon gombot, hogy megnézhesse az elkészült animációt.

# Az új ikon alkalmazása

**Miután elkészült az első IconForge elemmel, nyomban fel is rakhatja az Asztalra.**

**1** Határozza meg, hogy melyik fájlt fogja az új ikonnal jelölni, például egyik kedvenc programjának vagy játékának parancsikonját.

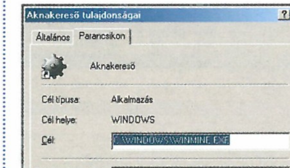


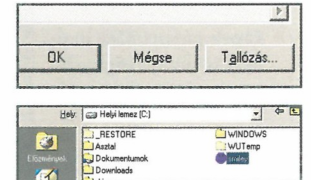




**2** Az Asztalon kattintson az adott alkalmazás aktuális parancsikonjára jobb gombbal. A menüből válassza a **Tulajdonságok** opciót. Kattintson a **Parancsikon** fülre.

**3** Most kattintson az **Ikoncsere** gombra a Parancsikon fülön. A megjelenő párbeszédablakban nyomja meg a **Tallóz** gombot.



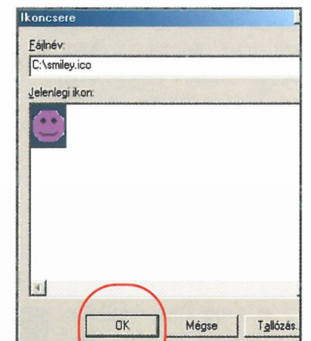




**4** Válassza ki azt a mappát a listából, amelyikbe elmentette az ikont, majd kattintson a 'Mosoly' nevű fájlra. Nyomja meg az **OK** gombot.

**5** Az **Ikoncsere** párbeszédablakban nyomja meg az **OK** gombot.

**6** A Tulajdonságok párbeszédablakban megjelenik az a program, melynek parancsikonját le akarja cserélni. Ott **Alkalmaz**, majd **OK**.




**7** Az Asztalon lévő parancsikont ezzel lecserélte az IconForge programmal készített mosolygós ikonra






Mit tud a számítógépem?

# Számítógép-kaleidoszkóp

**Tükör-képek**

## Tartalom

- Kaleidoszkopikus effektusok és a Paint Shop Pro 7
- Fantasztikus minták gyöngyökkel, fényképekkel és beszkennelt tárgyakkal
- A Settings ablak megismerése



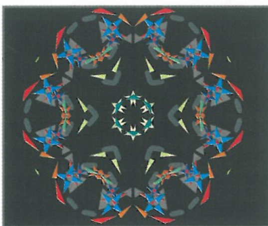
A Paint Shop Pro 7 segítségével olyan lenyűgöző kaleidoszkopikus mintákat készíthet, mint amilyet a gyermekek a játékba kukkantva látnak. A kaleidoszkópot útmutatónak véve alkothatunk színes gyöngymintákat. Próbálkozhatunk a nyaralás képeivel is, természetes tárgyakkal vagy házi alkotásokkal. A kész művet elhelyezhetjük üdvözlőkártyán, ajándékcímkén vagy egy keretben. De akár hátradőlve élvezhetjük az állandóan változó műalkotásokat.

### Minták mozgásban

Ez a kártya különféle kaleidoszkopikus hatásokat mutat be. A legjobb eredmény érdekében érdemes több időt eltölteni a kaleidoszkóp párbeszédablakkal kísérletezve. Könnyen elsajátítható, és meg fogunk lepődni, rövid idő alatt milyen csodás effektusokat hozhatunk létre mindössze néhány egérkattintás nyomán.

## Tudta-e?

**Ha többet szeretne ezekből az izgalmas mintákból, akkor letölthet egy animált kaleidoszkopikus képernyőkímélőt a Jumbo webhelyéről (www. jumbo.com). A honlapon írja be a keresőmezőbe, hogy „kaleidoscope”, és kattintson a Search gombra. Válasszon ki egyet az eredménylistából. Győződjön meg arról, hogy a kiválasztott képernyőkímélő kompatibilis a használt Windows verzióval. Egyszerűen kattintson a letöltés ikonra, és kövesse az utasításokat.**





## Kérdés-felelet

**K A vázlatom szélei le vannak vágva a kaleidoszkópban. Hogyan javíthatok ezen?**

**F** Mielőtt alkalmazná a kaleidoszkópot, tanácsos kiszélesíteni a képernyőt és középre igazítani a képet. Válassza a **Canvas Size** opciót az **Image** menüben. Növelje a szélesség értéket és pipálja ki a 'Centre image horizontally' opciót.

New height: 600
Current width: 800
Current height: 600
Image placement
☑ Centre image horizontally
☑ Centre image vertically
Top: 0
Bottom: 0
Left: 0
Right: 0

**K Milyen képfajták alkalmasak kaleidoszkopikus minták készítéséhez?**

**F** Minden kép, amelyen eltérő színek, árnyalatok és látványos minták találhatóak. A színes képek fogják a legnagyobb változatosságot előhívni. Mivel a kép tükrözve lesz, az emberalakok és arcok nem annyira hatásosak.

**K Meg tudom változtatni a szkennelésre váró tárgyak hátterét?**



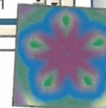
**F** Noha ki lehet választani és színnel kitölteni a hátteret Paint Shop Pro-ban, gyorsabb, ha újra beszkenneli a tárgyat, és színes papírt helyez a tárgy fölé a szkennerben.

**K Használhatok-e fekete-fehér képet?**

**F** Igen, ha megnöveli a színeket 24-bitesre. Menjen a **Colours** menübe, válassza az **Increase Color Depth** (Színmélység növelése) opciót, és válassza a **16 Million Colours (24 bit)** lehetőséget.

## Szótár

Kaleidoscope settings:
Number of petals: 11
Number of orbits: 1

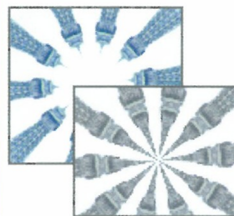


**Szirom** A kép kijelölt része tükrözve van, hogy egy virágsziromra hasonlítson, majd ezek kör alakban megismétlődnek. Minél több szirmot választ, annál vékonyabbak lesznek.

Scale factor: -13

**Nagyítás** A kaleidoszkópot alkotó képszelet nagyításának mértéke. Ez az opció szabályozza, hogy a kép ismétlődjön-e a szelet hosszanti oldalán. Egy alacsonyabb felbontású nagyítás a minta többszöri ismétléséhez vezet.

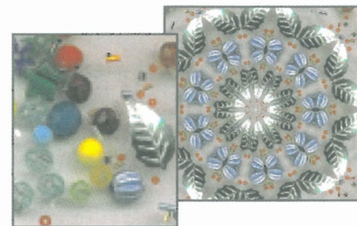
**Radiális behúzás** Hatására a kép közepe befelé tart. Minél nagyobb az érték, annál inkább torzított a kép.



## Hibakereső

**A kaleidoszkópkép üres.**

Valószínűleg a kép egy üres részét választotta. Próbálja a forgatás középpontját a kép egy másik pontjára helyezni úgy, hogy növeli a vízszintes és függőleges távolságot, és ellenőrzi az eredményt az előnézet ablakban. Pozícionálja újra a forgatási szöget is, hogy a központi téma bal oldalát metssze. Mindig emlékezzen arra, hogy a kijelölt terület előbb tükröződik, és csak ezután ismétlődik.

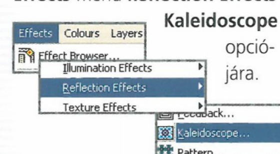


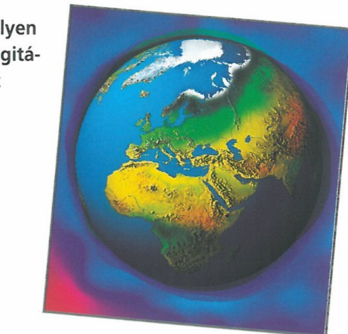
H-P-73-10-20-054

# Fényképes kaleidoszkóp

**A kaleidoszkopikus effektust bármilyen képre alkalmazhatja, beleértve a digitális fényképeket vagy a beszkennelt nyaralási fotókat.**

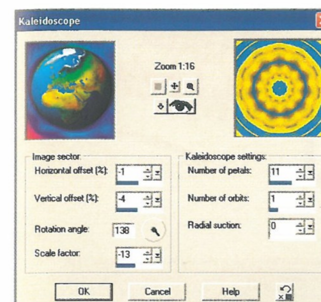
**1** Válasszon ki egy képet, amely jól mutat, ha körcikk alakban körbevágja. Nyissa meg a képet a Paint Shop Pro 7-ben, és menjen az **Effects** menü **Reflection Effects Kaleidoscope** opciójára.

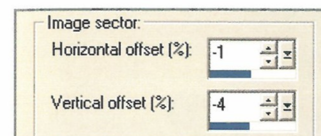


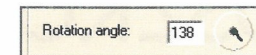
**2** A Paint Shop Pro kijelöli a kép egy körszeletét középről indulva, és addig ismétli, amíg kaleidoszkopikus hatást nem kapunk. A kép előnézetét és a 'Kaleidoscope' ablak változtatásait a jobb oldali minta ablakban láthatja.

**3** A kijelölt körcikk centrumának mozgatásához állítson a „Horizontal offset (%)" értéken. A kép középpontját a 0% jelenti. A pozitív tartomány jobbra lefelé, a negatív balra felfelé tolja a forgatás középpontját.

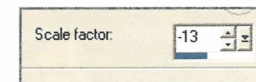


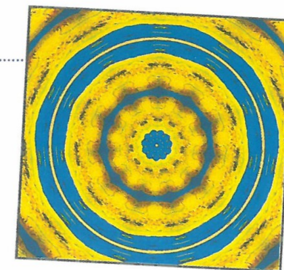




**4** A forgatási szög a forgatási középpontból a kép széléhez tartó vonal szöge. Válasszon értéket 0 és 360 között.




**5** Csökkentse a nagyítást, hogy az egész kép hosszában elférjen. Válasszon értéket -90 és 90 között. A kis képek megismétlődnek.



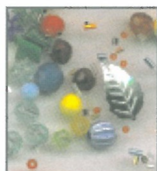



**6** Válassza ki a minta ismétlődésének számát, ehhez írjon egy számot a 'Number of petals' dobozba. Minden szirom dupla kép, ezért ha 11-et ad meg, akkor a körben 22 másolat lesz a képről. Kísérletezzen a 'Number of orbits' és 'Radial suction' beállításokkal. Nyomjon **OK**-t, és elkészül a kaleidoszkóp. Ezt mentse el Paint Shop Pro formátumban.

# Hagyományos kaleidoszkóp

**A gyöngyök tradicionális külsőt kölcsönöznek a kaleidoszkopikus képnek, de bármely egyéb anyagot is beszkennelhet.**

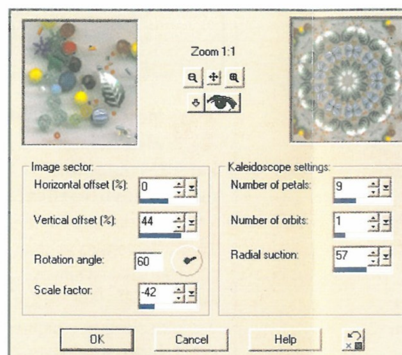
**1** Helyezzen néhány színes üveggolyót vagy gyöngyöt a lapos tálcás szkennerbe, és készítsen róluk képet. Mentse el a képet TIF formátumban.



**2** Nyissa meg a képet Paint Shop Pro-ban. Menjen az **Effects / Reflection Effects**re, majd a **Kaleidoscope** opcióra.

**3** Kattintson a negatív előjelű nagyítógombra, hogy az egész képet lássa az előnézet ablakban.






**4** Kattintson az 'Auto proof' opcióra, ha teljes nézetben szeretné látni a képet.



**5** Kísérletezzen saját beállításaival a 'Kaleidoscope' ablakban. Pozícionálja a forgatás középpontját a vízszintes és függőleges távolságokkal. Próbáljon ki különféle forgatási szögeket és nagyítást, amíg elégedett nem lesz az eredménnyel.



**6** Válasszon számot 2 és 20 között a 'Number of petals' dobozban a 'Kaleidoscope settings' résznél.

**7** Kísérletezzen a 'Radial suction' opcióval a szokatlan művészi hatásokhoz. Válasszon egy számot 0 és 100 között. Végül pedig kattintson az **OK** gombra és mentse el a képét.

**Ötlet**

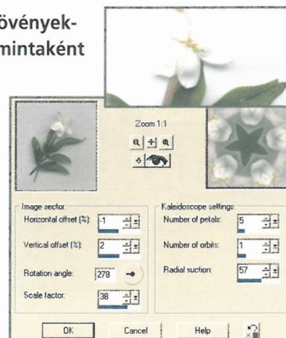
**Ha a kiválasztott kép feldolgozása túl sokáig tart, kicsinyítse a fájlt.**

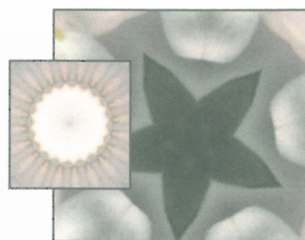
# Természetes kiválasztódás

**A virágok és levelek futurisztikus növényekké változnak, ha kaleidoszkopikus mintaként nézzük őket.**

**1** Szkenneljen be virágot. Mentse el '.tif' formátumban és nyissa meg Paint Shop Pro-ban.

**2** A 'Kaleidoscope' párbeszédablakban állítsa be az 'Offset' értéket, amíg a virág látható nem lesz. Válasszon 5 szirmot, és próbáljon ki különböző forgatási szögeket.



**Egyetlen virág képe is lenyűgözően sokféle kaleidoszkopikus mintát alkot.**

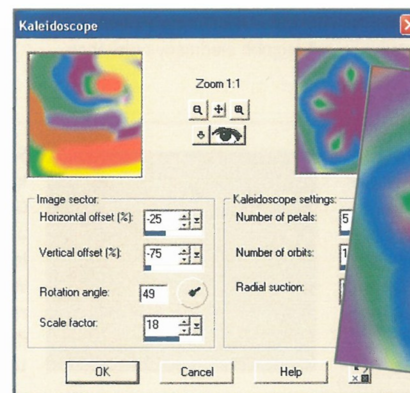


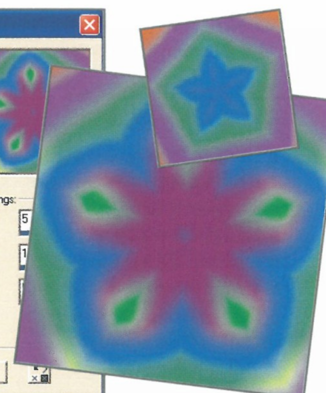
# Művészi rajzok

**Meglepően sokféle színes kaleidoszkopikus mintát készíthet egyszerű művészi rajzból.**

**1** Fessen egy színes képet a Paint Shop Pro 7 **Brush** eszközével.

**2** Nyissa meg a 'Kaleidoscope' párbeszédablakot, és kísérletezzen a beállításokkal. Ha valami olyan kerekedik ki, ami megnyeri tetszését, kattintson az **OK**-ra és mentse el a fájlt új néven.



# Számítógépes utazás

## Színtiszta szimuláció

## Tartalom

- Szabad repülés a Sierra Hangsim játékával
- Zakatoljon a Föld körül a Microsoft vonatszimulátorával
- Tesztelje hajózási képességeit és szelje a hullámokat saját jachtja kapitányaként



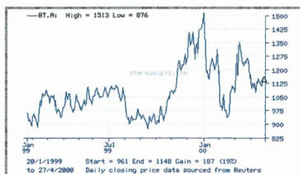

A tökélyre fejlesztett szimulációs játékok, például a Wilco Publishing cég Hangsim és 21st Century Sailing szimulációs szoftverei segítségével könnyedén elsajátíthatja a vezetéstechnika alapjait, a nyílt tengeri hajózástól a gőzmozdony vezetéséig.

### Szárnyaló képzelet

A repülő-szimulátorok egyike, a Hangsim olyan sárkányrepülést és siklóernyőzést szimuláló szoftver, amelynek segítségével tapasztalatot szerezhet a szabadrepülés közben megjelenő hatásokról, és megtanulhatja meglovagolni a termikeket. Ha mindig is vágyott egy saját mozdonyra, most számítógépén álma beteljesedik. A virtuális vonat-szimulátorral vonatot vezethet és körbeutazhatja a Föld vasúthálózatát. A Microsoft vonat-szimulátorával mozdonyvezetőként dolgozhat a gőzhajtású Orient Expresszen.

## Tudta-e?

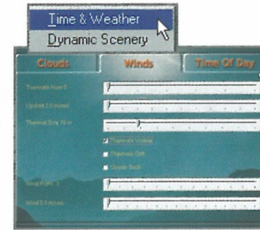
**A pilóták az 1960-as évektől használnak repülés-szimulátorokat. A szimulációs technikák megjelenésével számos oktató és előrejelző feladat ellátásához fejlesztették ki a tökéletesen valósághű szimulátorokat. A pénzügyi szimulációs programok segítségével a szakemberek különböző helyzeteket modellezhetnek, az orvostudomány számára kifejlesztett szimulációs programok segítségével pedig sebészek tökéletesíthetik tudásukat.**




**Pénzügyi szimulációs program a www.sharepeople.com weboldalon**

## Kérdés-felelet




**K Hogyan tökéletesíthetem az egér működését a Hangsim szoftver használatakor?**

**F** Válassza a Hangsim játék **Settings** menüjét, és kattintson a **Mouse** opcióra. A 'Choose Mouse Sensitivities' ablakban beállíthatja az egér érzékenységét. A X tengelyen a bal-jobb irányú, az Y tengelyen pedig a fel-le irányú mozgásokat finomíthatja. Választhat, hogy a gépet kattintással és húzással vagy egérmozgatással irányítja.

**K A Hangsim játékban megváltoztatható-e az időjárást?**

**F** Igen, a szimulációs játékok egyik legfontosabb tulajdonsága, hogy teljes körű irányítást tesznek lehetővé. Ha az **Environment** menü **Time & Weather** opciójára kattint, megváltoztathatja a felhőréteg vastagságát és az általános látási viszonyokat, bekapcsolhatja a ködfunkciót és beállíthatja a repüléskor észlelhető termikek számát és viselkedését.

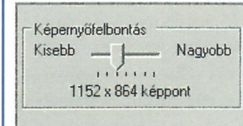
**K A Microsoft Train Simulator használata közben én irányíthatom a mozdonyt?**

**F** Igen. A Train Simulator játékban a játékos ugyanúgy irányítja a vonatot, mint ahogy a valóságban a mozdonyvezető teszi, azaz kezeli a pedált, a tolatást, az automatikus és szabad fékezést, valamint a szélvédőn lévő ablaktörlőket és a fényszórót. Ha a Cab nézetből átvált utas nézetre, a vonat mozgását továbbra is tudja irányítani a billentyűzet és az egér segítségével.



## Szótár

**Képernyőfelbontás** A képernyőn megjelenő képpontok száma. Minél nagyobb a felbontás, annál több képpontot kell kezelni és megjeleníteni, azaz annál nagyobb processzorra és memóriára van szükség, tehát a gép általános teljesítménye csökken.




**Frame rate** (Képkockák száma) A televízióadás általában 25 képkockát jelenít meg másodpercenként. Ezt az értéket hívjuk képkockaszámnak. Egy nagyteljesítményű, modern grafikai kártyával felszerelt gép a fenti értéknél jóval több képkockát képes megjeleníteni, így a kép sima és egyenletes. A 16 millió szín és a magas felbontás ugyan jelentősen csökkenti a megjeleníthető képkockák számát, különösen akkor, ha a képernyőn egyidejűleg több esemény zajlik.

**Szimuláció** Valós élethelyzetek számítógépes utánzásának folyamata.

## Hibakereső

**A képernyő képe nem elég egyenletes és tiszta.**

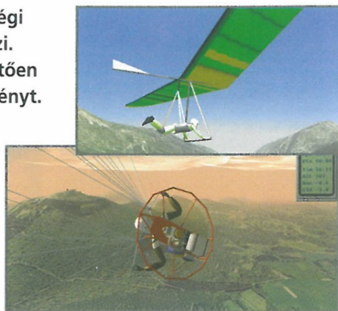
A legtöbb számítógépes játékszimulátor alapját az egyenletes kép érdekében 3D grafikák képezik, továbbá lehetőség van a felbontás módosítására és a részletezettség szintjének beállítására is. Ha a grafikák lassúak és akadozóak, próbálja meg csökkenteni a felbontást vagy a részletezettséget. Amennyiben ez nem vezet eredményre, érdemes megfontolnia grafikai adapterének korszerűsítését, mivel a legújabb játékok nem működnek a régi hardverekkel. Tanácsokat talál a www.pcworld.com honlapon.



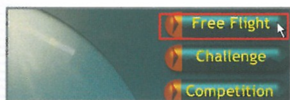

H-P-73-10-20-038

# Kezdjük a levegőben

**A szabadrepülés leginkább a légi közlekedés gyermekkorát idézi. A Hangsim játéknak köszönhetően bárki kipróbálhatja ezt az élményt.**



■ A Wilco Publishing cég Hangsim játékában számos motoros és nem motoros vitorlázórepülő, siklóernyő és könnyű kisrepülőgép közül választhat. A demo változatot a www.wilcopub.com honlapról töltheti le.




■ A program kipróbálásához és a levegőbe emelkedéshez nyomja meg a Hangsim főképernyőjén található **Free Flight** gombot.

■ A tájat és a repülés típusát a bal oldali listákból választhatja ki. Az opciókra kattintva jobb oldalon megjelenik egy minta. Az opciót az **Accept**tel jelölheti ki.

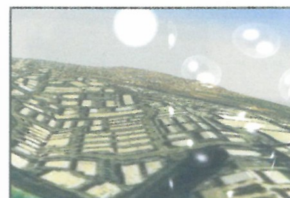






■ Válasszon a hét felkínált repülőalkalmatosság közül. Indításhoz ismét nyomja meg az **Accept** gombot.

■ Ha a kiválasztott eszköz a földről indul, a felemelkedéshez nyomja meg a **Page Up** parancsot, majd a légi járművet az egérrel való kattintással és húzással kormányozhatja. A **Page Up** és **Page Down** gombok megnyomásával a gép 45 métert emelkedik, A **fel** és **le** nyilakat ábrázoló billentyűkkel szabályozhatja a **sebességé**t. Gyakorlással hamar hozzászokik a géptípushoz.



**A Hangsim megjeleníti a vitorlázórepülőt magasban tartó termikeket is.**





## Ötlet

Ellenőrizze, hogy gépe megfelel-e a játékhoz szükséges technikai feltételeknek.

# Sínen vagyunk

**A Microsoft Train Simulator segítségével kipróbálhatja a szénnel vagy vízzel hajtott gőzmozdonyok vezetését, vagy bejárhatja az Orient Expressz útvonalát egész Európán keresztül.**

■ A Microsoft kihívásokkal tarkított rengeteg útvonalával és a hátterek, illetve vonattípusok széles választékával rendelkező Train Simulator programja minden elképzelhető tudásszinten élményt nyújt a lelkes rajongóknak.





■ Lehetőség van saját vonatok, útvonalak, sínpályák és feltételek kidolgozására. A programban rendelkezésére álló 8 különböző vonat bármelyikét irányíthatja az egér és a billentyűzet segítségével.



## Ötlet

Mielőtt szoftvert vásárolna, keresse meg Interneten annak demo változatát.



■ A legkülönfélébb vonattípusokat vezetheti, többek között dízel, elektromos vagy gőzmozdonyt is. Az irányítás típusonként eltérő, de mindenhol lehetőség van a gázpedál, a fékek és a tolató berendezések kezelésére. A gőzmozdonyokat szénnel és vízzel is fel kell tölteni.





■ A programban hat híres útvonal található, amelyek valóságos pályák alapján kerültek modellezésre. Ilyen útvonalak például a Venice Simplon Orient Express és a Flying Scotsmen Railway.

■ A Train Simulator programban választhat, hogy csak hátradől, és élvezettel figyeli a tájat, vagy különféle kihívásokkal néz szembe; például szigorú menetrendet betartva vezeti vonatát, vagy egy kemény téli hóviharban átvezeti gőzmozdonyát a Maria hegyszoroson.



## Fókuszban

# Élet a tenger hullámain

**Tegye próbára képességeit a természeti erők elleni küzdelemben a Sailing Simulator from the 21st Century hajózási szimulátorral.**




■ A Sailing Simulator szoftverben lehetősége van egyedül gyakorolni, a számítógép által kreált ellenféllel megmérkőzni, sőt Interneten keresztül más hajózókkal versenyezni.

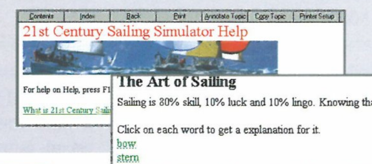
■ A vitorlás viselkedését a szoftver által pillanatról pillanatra változtatott tényezők; szélirány, aktuális sebesség stb. befolyásolják.





■ A képernyő három részre oszlik: az adott időpillanat képe, fedélzeti irányítás és a navigáció áttekintése. A navigálás során a vitorlás irányításához és a menetirány kontrollálásához mindhárom ablak használatára szüksége van.

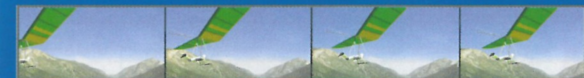
■ Játék előtt a Help segítségével ismerkedjen meg a vitorlázás terminológiájával és a játék irányítási rendszerével.






## Kisokos

# Direct 3D



**A legtöbb 3D szimulátor a Direct 3D meghajtókat használja. Ha a gépben megfelelő kártya van, a Direct 3D nagy felbontású képeket generál, amelyek egyenletesen és simán jelennek meg a képernyőn. A magas képkockaszám elengedhetetlen, a modern grafikai adapterek pedig kétszer vagy háromszor akkora képkockaszám elérésére képesek, mint amekkora az a TV vagy a mozikép esetében.**

# A képernyő felbontása

Monitor-ügyek

## Tartalom


- A Képernyő tulajdonságai ablak megnyitása
- A képernyőfelbontás megváltoztatása
- Az ideális képernyőfelbontás
- Megfelelő felbontás számítógépes játékokhoz




Biztosan előfordult már, hogy az Asztalon lévő ikonok és programok nehezen voltak láthatók. Ne hunyorogjon, ismerje meg a probléma megoldását. A számítógép monitora a képet különböző felbontásokban képes megjeleníteni. Minél nagyobb a felbontás, annál kisebbek a képelemek. Ez azt is jelenti, hogy nagyobb a szabad felület a képernyőn. Nagy felbontás esetén több képpont jut egységnyi területre. Ha ezek a képpontok kisebbek, a képernyő grafikái sokkal részletgazdagabbak, a vonalak élesebbek.

### Ami a felbontást illeti

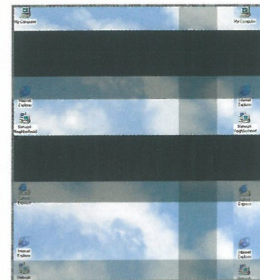
A képernyő felbontásának megváltoztatása egyszerű, mert a Képernyő tulajdonságai ablakban minden vonatkozó beállítás módosítható. Ebből a kártyából megismerheti ezt az opciót, és be fogja tudni állítani a legmegfelelőbb képernyőfelbontást. A számítógépes játékok rajongói is segítséget kaphatnak a tökéletes látvány beállításához.

## Tudta-e?

**A Képernyő tulajdonságai / Beállítások fülön a Szín szekcióban a színek száma adható meg. (Színmélységnek is nevezik.) A színek számának változtatása befolyásolja, hogy egy adott kép mennyire élethűen jelenik meg a monitoron. A képernyő minimum 16 színt használ, de a játékok többsége és a multimédiás alkalmazások 256 vagy 65 536 szín (High Color) felbontás mellett futtathatóak. Az ennél is több színt használó képernyőmód neve True Color, ez 16,7 millió színt kezel. Ez a beállítható legnagyobb színmélység, és egyben az emberi szem által még érzékelhető színskála felső határa is.**




## Kérdés-felelet



**K Az én számítógépemen a Beállítások megjelenése más. Miért?**

F A 'Színek' és 'Képernyő' nevű dobozok valamilyen formában biztosan szerepelnek a Képernyő tulajdonságai Beállítások fülén. A videokártya saját szoftvere további vezérlési lehetőségekkel egészítheti ki az opciókat.

**K Mit tegyek, ha a monitor nem működik a Beállítások megváltoztatása után?**

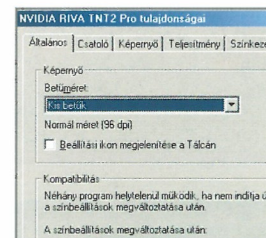
F Nem minden monitor képes kezelni a videokártya kínálta felbontást. Ilyenkor a képernyőn a kép elferdül és villódzik a felbontás változtatása után. Ha ez történne, nem szabad pánikba esni. Egyszerűen várjon 15 másodpercet anélkül, hogy bármelyik billentyűt lenyomná. A korábbi beállítás magától visszaáll.

**K Meg kell változtatnom a képfrissítési frekvenciát is?**

F Nem kell feltétlenül változtatni a frissítési frekvencián, de mindenképpen ellenőrizze, hogy a monitor képes-e dolgozni az adott frekvencián az új felbontás esetén is.

**K Mire szolgál a Speciális gomb?**

F Ez a gomb a Képernyő tulajdonságai Beállítások fülén található, a videokártyához való beállítási lehetőségeket tesz lehetővé. Ezek általában finomabb beállításokat jelentenek. Ilyen lehet például, hogy mekkora az alapértelmezett betűméret vagy az, hogy a képernyő rendelkezik-e Energy Star üzemmóddal. A részleteket a videokártya használati útmutatóját érdemes tanulmányozni.




## Szótár

**Képernyő** A számítógép képi megjelenítő egysége. Egy nagyfelbontású televíziós képernyőnek felel meg.



**High Color mód** A 256 színt használó módnál egygyel magasabb szint. 16 bites színnek is szokták hívni, mert minden képpont 16 bit információnak felel meg. High Color módban a kép 65 536 színnel jelenik meg, és ez már eléggé valósághű ábrázolást eredményez.

**Energy Star-képes** Az ilyen képességű monitor számos energiatakarékos jellemzővel bír. Például egy bizonyos idő után automatikusan kikapcsol, ha nem használják.

**Képpont** A képek ilyen elemekből épülnek fel. A képpont egy kép vagy grafika egyetlen képi egysége.

**Felbontás** A kép élességére, tisztaságára vonatkozó adat. A kép által felhasznált képpontok összessége.

## Hibakereső



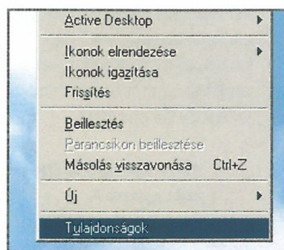

**A felbontás annyira alacsony, hogy nem látja jól a képernyőt.**

Bármilyen okból is változtatott a felbontáson, a 640 x 480-as vagy alacsonyabb felbontás mellett a kép zavarossá válik, mert a különböző elemek egymásba csúsznak. Nyomja meg a **Tálcán** lévő **Asztal** gombot, így ki tudja azt üríteni. Majd az egér jobb gombjának megnyomása után felnyíló menüből kattintson a **Tulajdonságok** opcióra, azon belül pedig válassza a **Beállítások**at. Így visszaállíthatja a felbontást.

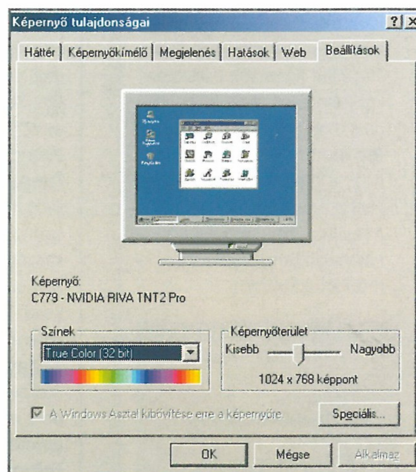
H-P-73-10-20-052

# A Képernyő tulajdonságai ablak

**A Képernyő tulajdonságai ablak tartalmazza a sajátos igényeinknek megfelelő képernyőbeállítások minden vezérlési lehetőségét.**




**1** A legkönnyebb módja a Képernyő tulajdonságai ablak megnyitásának, ha az egérkurzort az **Asztal** egy üres felülete fölé viszi (ikon és ablak nélküli terület), és a jobb gombbal kattint. Egy felnyíló menü jelenik meg, amelyből a **Tulajdonságok** opciót kell kiválasztania.




**2** Megnyílik a **Képernyő tulajdonságai** ablak, melyen a számos beállítási lehetőséget fülekbe rendezve találjuk meg, a fülek tetején elnevezésükkel. A fülek pontos száma és elnevezése függ attól, hogy milyen videohardver van a géphez csatlakoztatva. Mindenképpen van egy **Beállítások** elnevezésű fül, melyet kiválasztva megadhatók a képernyőfelbontás beállításai.



## Kisokos

### Színes játékok

**A játékok és a multimédiás programok egy része 640 x 480-as felbontást igényel, a monitort ilyenkor át kell állítani. Vannak programok, melyek ezt nem megfelelően végzik el, sőt el is hibázhatják a felbontás visszaállítását működésük befejezése után. Ezért a probléma megelőzésére a kívánt felbontást az adott program futtatása előtt manuálisan kell beállítani. Hasonló problémaforrás lehet, hogy néhány játék a High Color módban biztosítottnál több színt használ. Tehát itt is célszerű a beállításokat saját magunknak elvégezni.**



## Fókuszban

# A képernyő alapbeállításai

**A gyártó alapbeállításait meg kell változtatni, hogy a képernyő és a videokártya lehetőségeit a legjobban ki tudjuk használni.**

A számítógép beállításai nem feltétlenül megfelelőek. Néhány képernyő esetén a legalacsonyabb felbontás (640 x 480) van beállítva. Ennél a felbontásnál a 640 azt jelenti, hogy a képernyő 640 képpont széles, a 480 pedig azt, hogy 480 képpont magas.




**Ha a képernyőn az ablakok túl nagy helyet foglalnak el, akkor emelje fel a felbontást 640x480-as módról 800x600-asra**

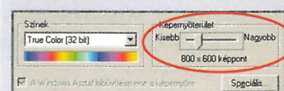
## A felbontás meghatározása

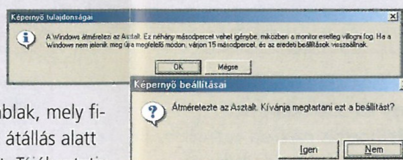
Alacsony felbontás esetén nem lehet sok adatot elhelyezni a képernyőn. Láthatjuk, hogy a Képernyő tulajdonságai ablak szinte a képernyő teljes felületét kitölti. Ha az ablak felső részén több sorba rendezve látjuk a füleket, akkor lehet, hogy az ablak alsó része már a tálca alá nyúlik. A felbontás megnövelése sokkal kényelmesebbé teszi a számítógép használatát.

# A képernyőfelbontás megváltoztatása

**Változtassa meg a képernyőfelbontást. Érdemes kipróbálni több felbontást is, hogy lássuk, melyik felel meg igazán igényeinknek.**

**1** Az Asztalterület alatti csúszkával állíthatjuk alacsonyabbra a felbontást (balra mozgatva), és magasabbra (jobbra húzva). A csúszka nagy lépésekben mozog. Ha a 640 x 480-as felbontástól egy lépéssel jobbra mozgatja a csúszkán a mutatót, akkor a csúszka kijelzőjén a '800 x 600' képpont felirat jelenik meg.



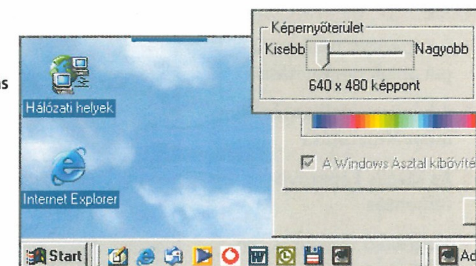

**2** Nyomja meg az **OK** gombot. Ezután megjelenik egy párbeszédablak, mely figyelmezteti, hogy az átállás alatt a képernyő villódzhat. Tájékoztatja továbbá arról is, hogy ha az új felbontás nem kompatibilis a számítógéppel, akkor a Windows automatikusan visszatér az előző képernyőbeállításra. Kattintson **OK**-t.

**3** Még visszavonhatja a változtatást. Az ablakban lévő Igen gomb megnyomásával viszont érvénybe léptetheti az új beállítást.

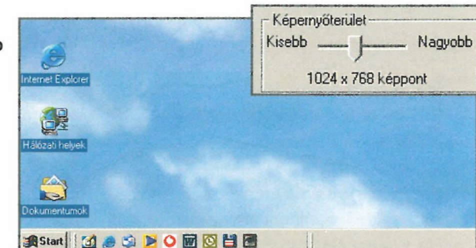
# Az ideális képernyőfelbontás

**Az első kérdés, hogy vajon melyik a 'jó' felbontás. Szempont a képernyő mérete, a felhasználó látása, valamint sajátos igényei.**

**1** Nincs ideális felbontás. Tény, hogy a legtöbb felhasználó a 800 x 600-as vagy az 1024 x 768-as beállítást részesíti előnyben. Ezeknél alacsonyabb felbontás esetén az ablakok és a párbeszédablakok nem férnek el rendesen az Asztalon. Magasabb beállítás esetén pedig a betűk túl aprók lesznek és nehezen olvashatók.

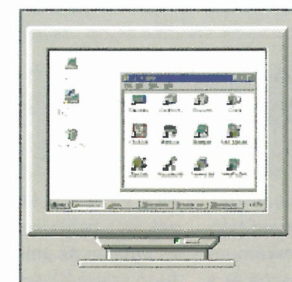


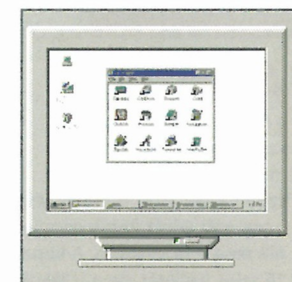

**640x480-as vagy alacsonyabb felbontás mellett az Asztal ikonjai túl nagyok**




**1024x768-as vagy magasabb felbontás esetén az ikonok és a betűk nehezen kivehetőek**

**2** A 640 x 480-as és a 800 x 600-as felbontás közti különbséget meg tudja nézni, miközben az egyikről a másikra vált a Képernyő tulajdonságai ablak képernyő diagramján. Úgy működik, mint egy képernyő bemutató nézet. Mozgassa a mutatót a csúszkán jobbra és balra, és az ablak megnő, illetve csökken. A 800 x 600-as beállításnál az ikonok és ablakok számára jóval több hely jut az Asztalon.





# Képszerkesztés Gimpben

**Elsőrangú felvételek**

## Tartalom

- Fényképszerkesztési alapok
- Rajzolás a Gimp programban
- Szkriptek és effektek használata
- Sérült fényképek retusálása



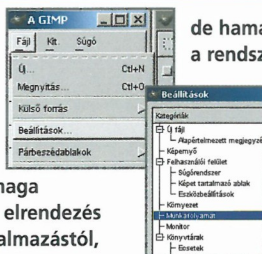
A Gimp teljesértékű képszerkesztő program, amelyet képek alkotására, korrekciójára vagy nyomtatására használhat. Alapvető funkciói között mindenképp meg kell említenünk a fényerőt és a kontrasztot vagy a színkiemelést és a kép méretének módosítását. Ha felfedezi a Gimp összetettebb funkcióit, rá fog jönni, hogy módosítani egy nem túl jól sikerült felvételt vagy egy fényképből vonzó üdvözlőlapot készíteni gyerekjáték. A fényképek módosításával azonban a programban rejlő lehetőségek messze nem érnek véget: a programban különféle eszközökkel, mint például az ecset vagy a toll, akár rajzolhat is.

### Csodát tesz

A Gimp alkalmas internetes oldalak grafikájára is. Tanulja meg, hogyan alakítson át egy szövegrészt figyelemkeltő felirattá. A rétegeken, amelyekre a Gimpben minden kép fel van osztva, egymástól függetlenül is dolgozhat.

## Tudta-e?

**A Gimp elindítása után a rendszer megnyitja a Windows ablakokat. Ezek közül néhányban az operációs rendszer elemei vagy az eszközpanelek találhatóak, de az egyikben ott van maga a módosítandó kép. Az ilyen elrendezés eltér a legtöbb Windows alkalmazástól, de hamarosan hozzá fog szokni, akárcsak a rendszer nyújtotta előnyökhöz. Ha az operációs rendszer és az eszközpanelek ablakait elképzelése szerint elhelyezte, elvégezhet egy olyan beállítást, hogy az ablakok a program legközelebbi elindítása során is ugyanazon a helyen maradjanak.**

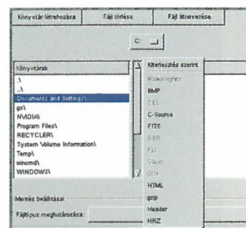





## Kérdés-felelet

**K A fényképeket elképzeléseim szerint módosítottam, és most fel szeretném őket helyezni az Internetre. Milyen formátumban mentsem el a képeket?**

**F** A fényképek internetes használatra vagy e-mailhez való csatolásra JPG formátumban alakalmasak. Az egér jobb gombjával kattintson bárhol a Gimpben megjelenített fényképre, és válassza ki a Fájl opciót a menüből. Kattintson a **Mentés másként** opcióra, majd a **Kép mentése** ablakban válassza ki a **JPEG** opciót.



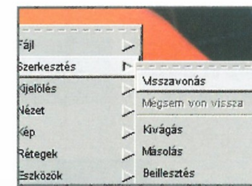
**K A beszkennelt kép nem elég éles. Lehet ezen javítani?**

**F** Bizonyos fokig igen. Használja a program valamelyik filterét (funkcióját), amely a kép élesítésére szolgál. Az egér jobb gombjával kattintson bárhol a fényképre, és válassza ki a **Filterek** opcióit, majd a **Tökéletesítést**, aztán az **Élesít** parancsot.




**K Szeretnék visszacsinálni egy elhibázott műveletet. Létezik-e ebben a programban is a Visszavonás parancs, amelyet a Wordből ismerek?**

**F** Igen. Kattintson a jobboldali egérgombbal bárhol, és válassza a **Módosítások** menüben a **Visszavonás** parancsot.




## Szótár

**Megtekintés** A Kép megtekintése ablakban mindenkor nyomon kísérheti a munkát.

**Retusálni** A fényképeken megjelenhetnek karcolások, szennyeződések. A Gimp segítségével ezek a dolgok digitális úton eltávolíthatók.

**Réteg** A Gimpben megnyitott kép a munka során rétegekre van felosztva. Ezt úgy kell elképzelni, hogy minden réteg olyan, mint az átlátszó fólia, amelyet a képre helyezünk. Ezen a rétegen hajthatunk végre módosításokat, például festhetünk rá egy ecset segítségével.

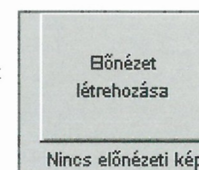



**Lenyomat** A rajzeszközök különféle effekteket hozhatnak létre a kiválasztott eszköz típusától és annak lenyomatától függően. A lenyomat az eszköz lenyomata, amelyet az a képen hagy.

## Hibakereső

**Új fénykép megnyitásakor nem látja a Megtekintést.**

A Kép megtekintése ablakban, amelyet a Fájl menüből a Megnyit opcióval lehet elérni, bizonyos típusú fájlok esetében megjeleníthetők a Megtekintés, a kép méretei és nagysága funkció. Ez a funkció kiválóan használható a terjedelmesebb fényképekkel való munkához, ahol előre pontosan megállapítható, hogy a megnyitott fájl valóban azokat a fényképeket tartalmazza-e, amelyekkel dolgozni szeretne. A fájl első megnyitásakor azonban nem biztos, hogy a Megtekintés opció megjelenik, előfordulhat, hogy helyette a hozzátartozó gombon csak a Megtekintés kialakítása felirat jelenik meg. Egy kattintás a Megtekintés funkcióra.



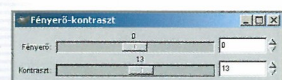



H-P-73-10-20-043

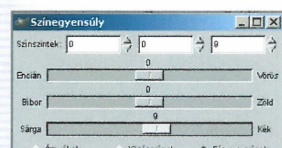
# A képek alapvető módosításai

**A beszkennelt vagy digitálisan fotózott képeket általában módosítani kell, mielőtt kinyomtatnánk vagy egy internetes oldalra felhelyeznénk, esetleg barátainknak e-mail-ben átküldenénk őket.**

**1** Az első lépés a fényerő és a kontraszt beállítása. Az egér jobb gombjával kattintson bárhol a fényképre, majd a megjelenő menüből válassza ki a **Kép, Színek** menüpontokat és klikkeljen a **Fényerő – Kontraszt** parancsra. Az ablakban módosíthatja a képet, majd hagyja jóvá az **OK**-val.



**2** A **Képmenüben** ismét válassza ki a **Színek** opciót, majd a **Színegyensúly** parancsot. Kattintson rá, így a megnyíló ablakban változtathat a fénykép színösszetételén. Mielőtt kipróbálná a színarányok hatását a kép végleges formájában, ellenőrizze, hogy a **Megtekintés** funkció be van-e állítva.

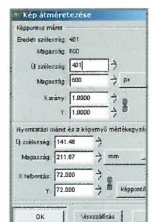


**3** A képnek gyakran csak egy részére van szükségünk. Az eszközök főpaneljén kattintson a **Kivágás**ra, és az egér húzásával jelölje ki a fényképen azt a részt, amelyet meg szeretne tartani. Az ablakban kattintson a **Kivágás**ra.





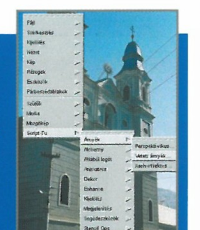
**4** A nyomtatásra alkalmas kép méretei több mint négyszeresen meghaladják a számítógép monitorján megjeleníthető nagyságot. A kép méreteit a Kép átméretezése menüben a ‘Kép pontos’ opcióban változtathatja meg. Az ablakban az új magasság vagy szélesség opcióval módosíthatja az értékeket, majd **OK**.



## Kisokos

### A Script-Fu eszközök

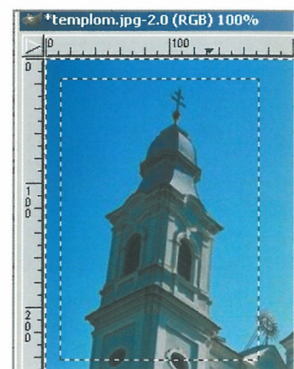
**Ha vonzó feliratot szeretne készíteni, használja a Script-Fu szkript galériáját. Kattintson a jobb egérgombbal a fényképre és a Script-Fu menüjében egy sor érdekes effektet fog találni. Minden szkript a Gimp program parancsainak kombinációja képekre alkalmazva. Bizonyára érdekesnek fogja találni az árnyék hozzáadása opciót az árnyék menüből. Próbáljon ki néhány effektet, és minden esetben jegyezze fel, hogy milyen volt az eredmény, és hogy miben változott a kép.**



# A Gimp rajzeszközei

**A fénykép módosításainak befejezése után mentse el munkája eredményét a Fájl menü Mentés opciójának segítségével. A további változtatások a Gimp rajzfunkcióival kapcsolatosak, ezek teszik lehetővé, hogy egy fényképből üdvözlőlapot vagy meghívót készítsen.**

**1** Ha a fénykép egy összefüggő felületét szeretné kiszínezni, az egér húzásával jelölje ki a szóban forgó részt a **Kijelöl** eszközzel. A kijelölt terület egy szaggatott vonalakkal határolt keretben fog megjelenni.



**2** Az előtér és háttérszínek paneljére kattintva válassza ki a színt, amellyel a területet befesti.



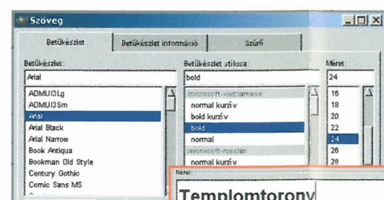
**3** Kattintson a **Befest** nevű eszközre, majd a fénykép keretezett részére. A kijelölt részt így befesti a kiválasztott színnel.



**4** Ha az Ecsetet vagy a Tollat használja, tetszőleges alakzatokat festhet. Hasonlóan, mint a színnel való kitöltés esetén, először ki kell választania a színt és ki kell jelölnie azt a részt, amelybe rajzolni kíván.



**5** Szöveget a képbe a megfelelő eszközzel illeszthet. A Gimp eszközpaneljében kattintson a „T" betűvel jelzett gombra, majd a képre való kattintás után a megnyíló ablakban megírhatja a szöveget, kiválaszthatja annak formátumát és méretét.

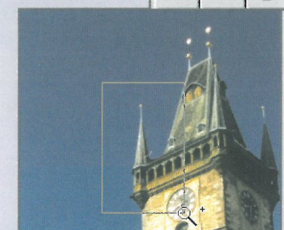



## Fókuszban

### Fénykép retusálása

**A fényképeken por, karcolás, szennyeződés jelenhet meg, melyeket nyomtatás előtt ajánlott digitális úton eltávolítani. A retusáláshoz türelem is szükséges.**

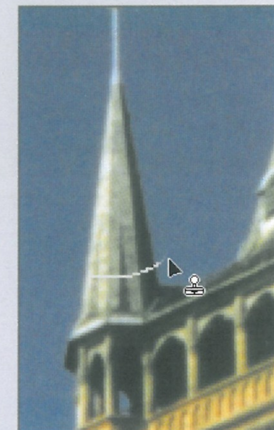
**1** Keresse meg a fénykép problémás részét, kattintson a **Nagyító** gombra, és a lenyomva tartott bal gomb húzásával a területet jelölje ki és nagyítsa fel.



**2** Az eszközpanelben kattintson a pecsételőt ábrázoló gombra. Tartsa lenyomva a **Ctrl** billentyűt és kattintson a fényképen egy olyan helyre, amely nem károsodott.

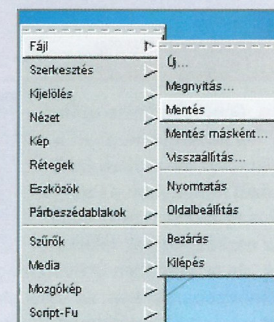
**3** A **Ctrl** billentyűt engedje el. Klikkeljen oda, ahol a fényképen a karcolás vagy szennyeződés látható. A mintát vagy színt, amelyet az ép részről vettünk, a sérült helyre így át tudjuk másolni.





**4** Folytassa a folyamatot hasonlóan tovább, a lenyomott **Ctrl** billentyűvel mindig vegyen mintát vagy színt, amely megfelel vagy hasonlít a fénykép javítandó részéhez.

**5** Ne felejtse el munkáját folyamatosan elmenteni a Fájl menüben a **Mentés** opció segítségével.



# PC surround hangzás

**Zene füleinek**

## Tartalom

- Többhangfalas rendszerek üzembe helyezése
- A surround hangzás beállításának lépései
- A szoftver telepítése és a hangkártya beállítása



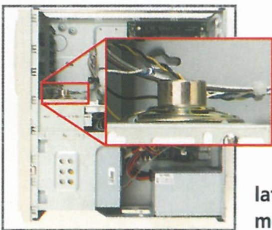
Egy új gép vásárlásánál a PC teljesítménye és grafikai tulajdonságai jelentkeznek elsődleges szempontként. Mivel azonban a legújabb számítógépekbe már DVD-lejátszót is beépítenek, a DVD-filmek, zenék és játék effektusok tökéletes, magas minőségű visszaadásához megfelelő hangrendszer és hangfalak is szükségesek. Bármekkora legyen is a monitor mérete, a jó minőségű hang lényegesen hozzájárul egy film vagy játék egészének élvezetéhez. A PC hangkártyák és hangfalak egyre nagyobb teljesítményűek, mivel lépést kell tartaniuk a játékok és DVD-filmek kiváló minőségű hangzásának követelményeivel. Nem könnyű kiválasztani a megfelelő kombinációt.

## A 'hang' költségei

A fejezetben bemutatjuk a hangkártyák és hangfalak palettáján belül megtalálható különböző lehetőségeket és konfigurációkat, és segítséget nyújtunk a számítógéphez megvásárolni kívánt 3D eszközök kiválasztásához.

## Tudta-e?

**Minden PC rendelkezik egy beépített hangfallal, amely megszólaltatja az alapvető figyelmeztető hangjelzéseket, mint pl. a gép bekapcsolásakor hallható rövid sípolást. Minden egyéb hang megszólalásához hangkártyára és hangfalakra van szükség. Ez az igény ugyanolyan alapvető, mint a képernyő és a grafikai kártya. A hangkártya megjelenése előtt egy program engedélyezte a PC beépített hangfalának használatát a hang- és játékeffektusok megszólaltatásához.**





## Kérdés-felelet

**K Baj-e, ha a szoftverem csak a régi SoundBlaster kártyákkal kompatibilis?**

**F** Minden új hangkártya kompatibilis a régebbi szoftverekkel, és támogatja a SoundBlaster16 típust. Az új hangkártyák felülmúlják a régi SoundBlaster típust, a hangvisszaadással kapcsolatosan jelentkezhetnek apróbb problémák.

**K Miért hallok a játékok közben zavaró hangokat?**

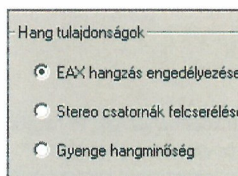
**F** Az egyre bonyolultabb megoldásokat tartalmazó játékok hang és grafikai hardverigénye egyre magasabb, ezért ezek tökéletes működéséhez a legmodernebb hardver meghajtókra van szükség. Látogasson el a játék gyártójának honlapjára és ellenőrizze, hogy rendelkezik-e a legújabb fejlesztésű hardver eszközökkel. Lehetséges, hogy a gép általános teljesítménye is csekély. Elképzelhető, hogy a játék futtatása, a grafikák megjelenítése és a hangminőség produkálása egyszerre túl nagy feladat a processzor számára. Próbálja meg a játékokat alacsonyabb szintű beállításokkal futtatni.

**K A hangkártyák általában Microsoft DirectX programmal kerülnek forgalomba?**

**F** Igen a legtöbb kártya rendelkezik DirectX meghajtóprogrammal. Látogassa rendszeresen a Microsoft honlapját a www.microsoft.com/windows/directx/default.asp címen a DirectX legfrissebb verziójának letöltéséhez.

**K Miért nem szólnak elég jól a hangfalaim?**

**F** Mindig ügyeljen, hogy a vezetékek sértetlenek legyenek, és tökéletesen csatlakozzanak. Ellenőrizze, hogy a hangkártya szoftvere megfelelően van-e telepítve és, hogy a hangot visszajátszó játék vagy szoftver tudja-e, milyen típusú hangkártya került telepítésre. Például a legtöbb, Creative EAX hangkártyát támogató játék esetében a játék beállításainak menüjében be kell jelölni a megfelelő opciót.




## Szótár



**Csatorna** Egyik eszközről a másikra történő adatátvitel akár fizikai úton (kábel segítségével), akár levegőn keresztül (pl. rádióhullámokon keresztül). A négycsatornás surround rendszerhez négy hangfalra van szükség, amelyek mindegyike külön hangokat szólaltat meg.

**DirectX** Microsoft utasítások gyűjteménye, amelyeket a szoftverfejlesztők használnak a Windows rendszeren belüli magas minőségű hangok és grafikák előállítására.

**Dolby Digital 5. 1** Olyan digitális hangalakzat, amely öt különböző hangsávot játszik vissza. A rendszer három hangfala az elülső csatornákon, két hangfala pedig oldalt helyezkedik el. A hatodik csatorna LFE néven ismert, és a mélyhangszóróhoz vezet.

**Mélyhangszóró** Nagyméretű hangfal basszushangok lejátszására.

**EAX és DS3D** A Creative és Microsoft cégek által különkülön kifejlesztett 3D hangrendszer.

## Hibakereső

**Számítógépének surround hangzásvezérlése nem működik.**




Gondosan ellenőrizze, hogy a hangkártya csatlakozó kábelei tökéletesen illeszkednek-e a számítógéphez. Ha minden kábel tökéletesen csatlakozik, akkor valószínűleg szoftverprobléma áll a háttérben, ezért ellenőrizze, hogy a futtatott program vagy DVD-film támogatja-e a surround hangzást. Ha nem, a hangkártya csak megpróbálja utánozni a surround hangzást, de ez nem a várt minőségben történik. A 'Rendszer tulajdonságai' 'Eszközkezelő' részében ellenőrizze a hangkártya beállításait. Minden hangkártyához saját szoftver tartozik, tehát a részleteknek nézzen utána a használati utasításban.



H-P-73-10-20-020

# Kettő, négy és öt hangfal

## Két hangfal



A legtöbb hangkártya két hangfal segítségével is képes utánozni a surround és hasonló formátumú hangzásokat. Ennek ellenére a surround és 3D hangzás tökéletes visszaadásához legalább öt, PC-hez kapcsolt hangfalra van szükség: két első, két hátsó hangfalra és egy mélyhangszóróra.
A surround hangzást stimuláló két hangfalas rendszerben az egyik hangfalból jövő hang késleltetve van, ezzel azt a hatást éri el, mintha messzebb helyezkedne el, mint a valóságban.

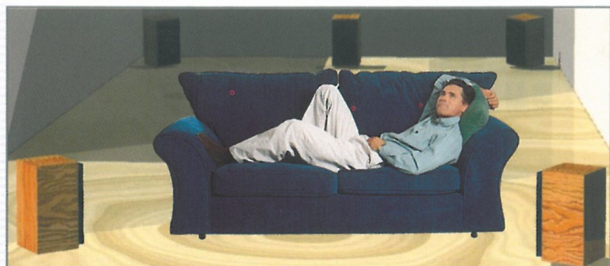
## Négy hangfal



Számos olyan 3D surround rendszer van forgalomban, amely négy hangfalat és egy mélyhangszórót használ. A Creative Sound Blaster Surround 5.1 hangkártya kiváló minőségű 3D surround hangzást produkál. A Creative hangkártyák a 3D hangzáshoz a Microsoft DS3D-t is tudják használni. A Creative hangkártyák lehetővé teszik a játékok 'légköri' effektusainak visszaadását, például, ahogy egy játékos érzékelheti a teret, amikor különböző méretű szobákba lép.

## Öt hangfal

A Dolby Digital 5.1 a hang kibocsátásához öt hangfalat, valamint egy mélyhangszórót használ, és számos (DVD-filmekhez használt) digitális kimenettel rendelkezik.
Az extra csatornák a DVD-n digitálisan kódolva vannak, és hagyományos esetben nem hallhatók.
A számítógéphez kapcsolt eszköz segítségével a digitális kimenet hat különböző csatornára osztható.



# A 3D hangzás

## Hangkártya




A 3D hangzás eléréséhez szüksége van egy olyan hangkártyára, amely támogatja a surround hangformátumot. A Creative Sound Blaster Extigy hangkártya a géphez USB kábellel csatlakozik. A gép így hangküldésre és hangfogadásra képes számos hangeszköz vonatkozásában, mint pl. hordozható CD-lejátszó, hangfalak, DVD-lejátszók vagy hangszerek. A hangkártya analóg és digitális formátumok kezelésére is képes. Ha külső hangkártyát szeretne csatlakoztatni, választhatja a surround hangzás létrehozására szintén alkalmas Sound Blaster Live 5.1 típust.




## Hangfalak

Ha szeretne a gépen hi-fi hangzást elérni, a számítógép hangfalainak minősége legalább olyan fontos, mint a hangkártyáé. A Labtech vagy Cambridge SoundWorks hangfaltípusok tökéletesen alkalmasak a feladatra. A Labtech hangfalak reális áron kaphatók és teljesítményük kiváló. A Creative cég Cambridge SoundWork típusú hangfalai elsőrendű hangminőséget produkálnak, de a forgalomban lévő legdrágább hangfalak.





A Creative cég egyik legkülönlegesebb rendszere az FP2000 Digital, amely négy hangfalat és egy mélyhangszórót foglal magába, valamint a Desk Top Theatre DTT3500 Digital rendszer, amely öt hangfallal, egy mélyhangszóróval és egy dekódoló egységgel van felszerelve, és ideális a Dolby Digital 5.1 surround szoftverhez.



**Ötlet**

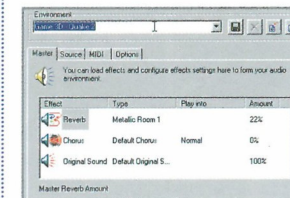
**Vásárlás előtt hallgassa meg a PC surround hangkártyák és hangfalak hangját.**

# Meghajtóprogramok és effektusok

## Szoftver



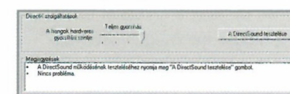
A hardver telepítését követően ellenőrizze, hogy minden meghajtóprogram telepítve van-e, és hogy a PC hangzása megfelelően van-e beállítva. Bár minden hangkártya a meghajtóprogrammal kerül forgalomba, látogasson a gyártó honlapjára a legújabb frissítések letöltéséhez. Némely hangkártyák szoftverjei különleges opciókat is tartalmaznak, amelyek kifinomult hangszínszabályozást, különleges effektusok alkalmazását (pl. visszhang) teszik lehetővé.



## DirectX



Rendkívül fontos, hogy rendelkezzen a Microsoft' DirectX legfrissebb változatával, tekintve, hogy a Microsoft 3D hangzás rendszere, a DS3D a DirectX része. Ellenőrizze, hogy hangkártyája tökéletesen együttműködik-e a Microsoft DirectX DirectSound programmal. Kattintson a **Start**, majd a **Futtatás** parancsokra. Gépelje be a 'dxdiag' szöveget, és nyomja meg az **OK** gombot. Ezután válassza a **Hang** fület, nyomja meg a **DirectSound tesztelése** parancsot, majd válassza az **Igen** gombot.





**Ötlet**

**A mélyhangszórót mértékkel használja, mivel a mély, basszus hangok nagyon erőteljesek.**



**Kisokos**

## PC-házimozi

**Egy DVD-lejátszóval, képernyővel és jó hangkártyával rendelkező számítógép szinte felér egy házimozi rendszerrel. A PC segítségével nézhet filmet, hallgathat zenét, játszhat, és futtathatja a hagyományos számítógépes programokat. Ha egy, a géphez kapcsolt speciális tv-kimeneti grafikai kártyát összeköt saját tv-készülékével, a tv-n DVD-filmeket nézhet, anélkül, hogy különálló DVD-lejátszót kellene vásárolnia.**






Mit tud a számítógépem?

# A megjelenés is számít

**Formatervezés**

## Tartalom

- Számítógépes formatervezés
- Színes PC-házak
- A berendezéshez illő munkaállomás
- A munkaterület tökéletesebb kihasználása



Régebben a PC-házakat csak drapp színben gyártották. Napjainkban a burkolatok sokféle formában és színben kerülnek forgalomba. Ha egy felhasználó igényes a számítógépe külsejét illetően, vagy szeretné munkaasztalát újjávarázsolni, a legmodernebb külsejű PC-t vásárolhatja meg, vagy meglévő gépét új, formatervezett külsőbe bújtathatja. A munkaasztalt átrendezheti, a számítógépes bútorokat attraktív darabokra cserélheti, minden elemet a lakás és a számítógép stílusának megfelelően válogathat össze. Vásárolhat kompakt PC-t, amelyet elhelyezhet a sarokban, vagy különleges tervezésű munkaállomást vehet.

### Csak ízlésesen

A fejezetben bemutatjuk, hogyan varázsolhatja újjá számítógépét, hogyan választhat igényeinek megfelelő munkaasztalt. Praktikus ötletekkel és tanácsokkal szolgálunk a munkaasztal nagytakarítására vonatkozóan is.

## Tudta-e?

**Az Apple gépek nem kompatibilisek a Windows PC-kkel. Az Apple rengeteg vásárlót vesztett el a formatervezett iMac gépek megjelenését megelőzően. Az otthoni használatra készült PC-gyártók a formatervezés forradalmasításával válaszoltak. Az iMac gépekhez hasonlóan ma már a modern PC-k is USB bemenetekkel rendelkeznek a régi párhuzamos bemenetek helyett, így az iMac gépekhez kifejlesztett perifériák a PC-khez is csatlakoztathatók.**







## Kérdés-felelet



**K Miért jobbak a munkaállomások, mint a hagyományos asztalok?**

**F** A munkaállomáson biztonságosan és ízlésesen helyezheti el a PC egységeit. Kaphatók már ergonómiailag is tervezett munkaállomások, állítható képernyővel billentyűzettel és egérrel, így csökken a szem, a nyak- és csuklóizmokra háruló terhelés. Ha mégis hagyományos íróasztalt használ, ellenőrizze, hogy a képernyő szemmagasságban helyezhető-e el. Egy billentyűzettartó egyrészt helytakarékos, másrészt mind a billentyűzet, mind pedig az egér jobban kézre esik.

**K Azt hallottam, hogy a formatervezett PC nem más, mint egy silány teljesítményű gép, tetszetős külsőben. Igaz ez?**

**F** Tény, hogy mindenkinek jobban tetszik egy formatervezett PC, ezért a legegyszerűbb gépektől a formatervezők által használt komoly teljesítményű gépekig minden PC folyamatos formaváltozáson megy keresztül. Ne dőljön be a csinos csomagolásnak. Kérdezze meg az eladót, mondja el neki saját igényeit, a géppel szemben támasztott követelményeit, és ennek alapján válassza ki a megfelelő paraméterekkel rendelkező gépet. Ez a szempont a formatervezésnél előrébb való.

**K Sok formatervezett gépnek nincs floppylemez-meghajtója. Szükség van rá egyáltalán?**

**F** A floppylemezek 1.4 MB adat tárolására képesek, ez a tárkapacitás szövegfájlok és néhány képfájl elmentésére elegendő, de egyéb információ tárolásához már kevés. A felhasználók egyre gyakrabban mentenek nagy felbontású képeket, audio fájlokat, honlapokat, és ezek egyike sem fér rá egy floppylemezre.



## Szótár

**CPU** Central Processing Unit. A PC-házban elhelyezkedő központi egység, ehhez van kapcsolva a billentyűzet és a képernyő.



**USB** Universal Serial Bus (Univerzális soros sín). Téglalap alakú csatlakozó, amely a legtöbb új PC-be be van építve. Segítségével a nyomtatótól a digitális kameráig bármilyen berendezést csatlakoztathat számítógépéhez.

**Ergonómia** A munkavégzéssel kapcsolatos mozgással foglalkozó tudomány, tágabb értelemben a gépek és a munkakörnyezet megfelelő kialakítása.

**Zip-meghajtó** A floppylemezes tárolás alternatívájaként használható fájltároló rendszer, a PC-hez általában kívülről kapcsolódik. A Zip lemezek 250 MB tárolására képesek.

**Periféria** A géphez csatlakoztatott egység. Ilyen pl. a nyomtató, a szkenner, a billentyűzet.

**Áttetsző** Nem teljesen átlátszó felület, a festett üveghez hasonlóan átengedi a fényt.

## Hibakereső

**Az asztalon nincs elég hely egy nagyméretű képernyőnek.**

A hagyományos katódsugárcsöves (CRT) képernyők a számítógépes tartozékok közül általában a legnagyobb méretűek. Mélységüknél fogva egy keskeny asztalt egyik végétől a másikig elfoglalhatnak, képtelenség őket diszkréten eltüntetni. A megoldás csak a sík-képcsöves képernyő beszerzése lehet. Az ilyen képernyők képcsöve folyadékkristályos, ellentétben a TV készülékek és hagyományos PC-képernyők katódsugaras képcsövével. Egyes típusok mindössze néhány cm vékonyak és nagyon könnyen elhelyezhetőek. Piacra dobásuk kezdetén rendkívül drágák voltak, de növekvő népszerűségüknek köszönhetően mára áruk alacsonyabb lett.





H-P-73-10-20-010

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

# Formatervezett számítógép

**Intsen búcsút a nagy szürke dobozoknak, és üdvözölje a színes, lekerekített formákat, amelyek tökéletesen megfelelnek elképzeléseinek.**



■ A lekerekített, ezüstszínű HP Paviliont az otthoni felhasználók álmodták meg. Kis méretével és divatos formájával leginkább egy hordozható TV-készülékhez vagy hi-fi berendezéshez hasonlít.



■ Ha egy kis színt akar csempészni otthonába, vakmerően fényes PC-házak között böngészhet a www.colourpsc.co.uk honlapon. Kék, lila és zöld PC-ket találhat itt, az otthoni felhasználásra alkalmas gépektől az egész komoly teljesítményű irodai gépekig.

■ Ha nem akar horribilis összegeket költeni a legújabb géptípusra, forduljon egy számítástechnikai szervizhez, ahol meglévő gépét új ruhába csomagolják. A www.colorcase.com honlapon vidám és különleges PC-házakat tekinthet meg.



## Kisokos

### Elegáns nyomtatás

**Lehetősége van a PC stílusával összhangban lévő, formatervezett nyomtatót vásárolni. Ha iMac gépe van, az Epson Stylus Color 740i nyomtató mind színében, mind pedig formatervezésében remekül illik hozzá. Ezt a típusú nyomtatót Windows PC-hez is csatlakoztathatja.**

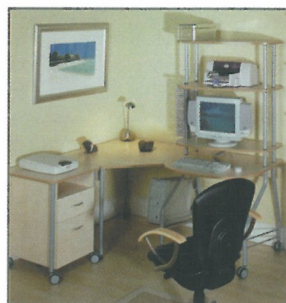


# Számítógép-bútorok

**A munkaállomások napjainkban több színben, méretben, anyagban és formában kaphatók.**

■ A munkaállomás helyet kell, hogy biztosítson a központi egység, a képernyő, a nyomtató és a szkenner, valamint a CD-k és floppylemezek számára. A kihúzható fióklapon el kell férnie a billentyűzetnek, az egérnek és az egérpadnak. A www.depo.hu honlapon irodai és otthoni munkaállomások széles választékát találhatja meg.



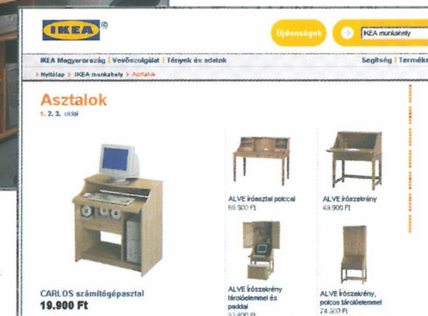



■ A www.pctable.com honlapon látható sarokasztalok és munkaállomások remek ötleteket kínálnak a PC elhelyezésére szolgáló hely kihasználását, vagy félreeső helyen való felállítását illetően.





■ Ha gyermekeinek van saját számítógépük, érdemes különleges formatervezésű asztallal meglepnie őket. Billentyűzet- és egértartó polccal ellátott gyermekbútorokat a www.ikea.hu honlapon találhat.




■ A www.euroffice.co.uk honlapon látható Accodata Mobile munkaállomást lelkes játékosok számára fejlesztették ki, külön helyet kiképezve a kormányekréknek. Ez a modell könnyen hagyományos munkaállomássá alakítható, külön hellyel a játékokkal kapcsolatos felszereléseknek. A honlapon kifejezetten otthoni használatra szánt asztalokat és munkaállomásokat is talál.

## Fókuszban

### Csináld magad!

**Ha nem szeretne új asztalt vásárolni, néhány egyszerű trükkel újjávarázsolhatja a számítógépes sarkot.**

■ Az asztal felszabadítása érdekében tegye a központi egységet a földre, csak a bekapcsoláshoz kell lehajolni.

■ A felszabaduló helyet felhasználhatja a képernyő szemmagasságba történő elmozgatására és a billentyűzet kényelmes elhelyezésére.



#### Ötlet

Az áttetsző egér bármely stílusú és színű géphez remekül illik.



**Interex's XLR8 'Cool Ice' görgős egér**

■ Vásárolhat az asztallap aljára szerelhető billentyűzetpadot, így több helye lesz, és billentyűzetét is védi.

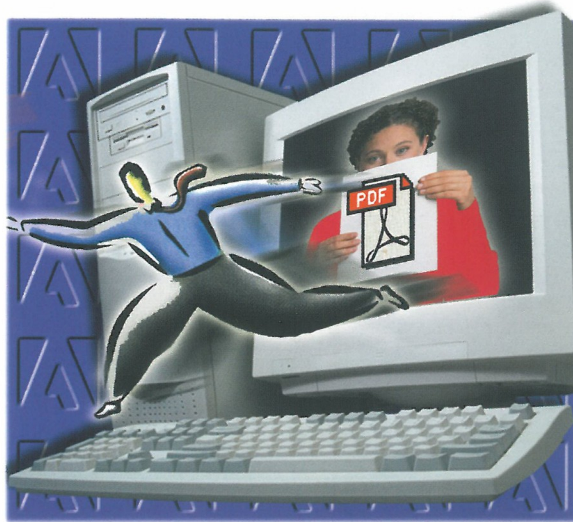
■ A kábelsínek megkímélik az összegubancolódott kábelzsinórok látványától és megakadályozzák, hogy megbotoljon bennük.



**A vezeték nélküli billentyűzettel asztala rendezettebbnek tűnik**

# PDF fájl készítése

## Dokumentum átalakítása



## Tartalom

- Word dokumentumból készítsen PDF fájlt on-line
- Megjegyzések elhelyezése PDF dokumentumban, különböző eszközök segítségével
- Ismerkedés az Adobe Acrobat Readerrel

A legtöbb dokumentumot csak azzal a programmal lehet megnyitni, amellyel eredetileg készült. Ez általában megnehezíti a fájlok megosztását barátok között és a munkahelyen. Az Adobe Acrobat segítségével PDF verziót készíthet fájljaiból, így azt bárki megtekintheti, aki telepíti az Acrobat Reader programot. A PDF fájlokban ugyanúgy megjelennek a képek és a szövegek, mint az eredeti dokumentumban, a memória töredékének felhasználásával.

### Megosztás

Egy Adobe Acrobattal készített PDF fájlt másodpercek alatt elküldhet e-mailben, vagy rögzíthet floppylemezre. Az ingyenes Adobe Reader programmal bárki megtekintheti az ilyen fájlokat, amelyeket az Adobe Acrobat segítségével tovább szerkeszthet, és ugyanolyan könnyen visszaküldhet.

## Tudta-e?

**Ha egy elkészített képet akar a számítógépre felteni, először be kell szkennelnie. A szkennelés manapság már nagyon egyszerű, és ami fontos, szkenner ma már elérhető áron kapható. Minden szkennernél a beolvasás célja opcióban megtalálhatja az adobe acrobat célhelyet. Miután sikerült egy mappában elhelyeznie a képet, a továbbiakban e kártya segítségével különböző hasznos funkciót használhat.**





## Kérdés-felelet

**K Mi a különbség az Adobe Acrobat és Reader között?**

F Az Adobe Acrobat segítségével megnyithatja, megtekintheti és PDF formátumba mentheti a dokumentumokat. Az Acrobat Reader alkalmazással azonban csak a végleges PDF fájlokat lehet megnyitni és megtekinteni. A Reader népszerű program az Interneten. A www.adobe.com oldalon a **Download Acrobat Reader** hivatkozásra kattintva letöltheti az ingyenes programot. Az Acrobat teljes verzióját megvásárolhatja a www.adobe.com/products/acrobat/main/html oldalon.




**K Lehet-e egy hosszú PDF dokumentum adott részére ugrani?**

F Igen. Ha egy PDF fájlban sok szöveg van, a **Find** eszközzel az Acrobat és Reader alkalmazásokban egyaránt, gyorsan megtalálhat szavakat vagy szórészleteket anélkül, hogy átolvasná az egészet. Kattintson a **Find** eszközre, majd adja meg a keresett szót a mezőben. Kattintson a **Find next** gombra, amellyel mindig a következő találat jelenik meg.



**K A PDF dokumentumokat mire használják a leggyakrabban?**

F A PDF fájlok azért rendkívül népszerűek az információ megjelenítésénél, mert pontosan úgy jelenítenek meg mindent, ahogyan azt a szerző akarja. Függetlenül az operációs rendszertől és a programtól, amellyel készült, bármely PDF formátumba konvertált dokumentum eredeti betűkkel, szerkesztéssel és képekkel fog megjelenni az Acrobat Reader programban. PDF formátumot használnak a gyártók az on-line használati utasításokhoz, illetve az állami és hivatalos szervek letölthető és kinyomtatható kiadványaikhoz.

## Szótár



**Acrobat Reader** Az Adobe termékcsaládjának része, amellyel PDF fájlokat megnyithat és kinyomtathat. Az Acrobat Reader program ingyen letölthető a www.adobe.com honlapról.

**Adobe Acrobat** Ezzel a programmal is megtekintheti, illetve kinyomtathatja a PDF fájlokat, továbbá készíthet saját PDF dokumentumokat, és megjegyzés formájában további információval bővítheti azokat.

**PDF Portable Document Format** Hordozható dokumentum. Minden, Adobe Reader programot futtató, számítógéppel megnyitható fájlformátum információ tárolására. A PDF fájlok írásvédettek, nem lehet őket szerkeszteni. Az információk megosztásánál hasznosak, különösen, ha meg akarja akadályozni, hogy az olvasók megváltoztassák a dokumentum tartalmát.

**Mark up annotation** (Megjegyzés) Olyan eszköz az Adobe Acrobat programban, amellyel megjegyzéseket fűzhet egy meglévő PDF dokumentumhoz. Például kiemelheti a hibákat.

H-P-73-10-20-042



## Hibakereső

**Elkészített egy PDF fájlt, de a képek zavarosak.**

Más programokkal ellentétben az Adobe Acrobatnak a szkennelt kép vagy grafika eredeti változatára van szüksége a PDF fájl elkészítéséhez. A fájl írása előtt bizonyosodjon meg arról, hogy a képek ugyanabban a mappában vannak, és azok valóban a felhasználandó képek. Ha a szkennelt képek nem a megadott helyen vannak, az Adobe Acrobat ugyanúgy elkészíti a PDF fájlt, azonban csak az előnézeti képet képes felhasználni, így annak minősége jóval rosszabb lesz.





# PDF fájl Word dokumentumból

**Az Adobe Reader 5.0 programmal ingyen kipróbálhatja az on-line PDF készítőt.**

**1** Az Acrobat Reader segítségével bármely, Internetről letöltött PDF fájlhoz hozzáférhet. Saját PDF fájlokat is készíthet egy próbaidő lefutásáig. Egy Word dokumentum PDF fájlba írásához indítsa el az Adobe Reader programot, majd válassza a **Create Adobe PDF online** opciót. Ezzel megnyílik az Adobe regisztrációs honlap a böngészőben. Kattintson a **Try it for Free!** gombra, majd kövesse a képernyőn látható utasításokat, és regisztráljon az Adobe.com oldalnál.

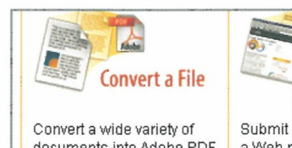


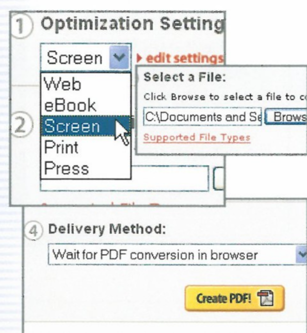




**2** Ha már regisztrált, és megkapta a megerősítő e-mailt, egyszerűen kattintson a levélben található hivatkozásra az Adobe rendszer aktiválásához.

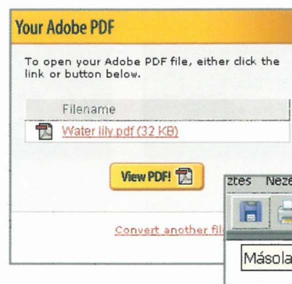
**3** Indítsa el az Adobe Reader programot, majd kattintson a **Create Adobe PDF Online** opcióra. Megnyílik a 'Create Adobe PDF Online' honlap a böngészőben. Kattintson a **Convert a File** gombra.




**4** Egy kiválasztott Word dokumentum PDF formátumba írásához válassza a **Screen** opciót az 'Optimization settings' legördülő menüből. Kattintson a **Browse** gombra, majd keresse meg a kívánt fájlt a **Choose file** ablakban, és kattintson a **Create PDF!** gombra. A folyamat menetét egy sávon követheti.

**5** Ha elkészült a fájl konvertálása, a böngésző új ablakot nyit, abban jeleníti meg az elkészült fájlok listáját. Kattintson a **View PDF!** gombra, így megnyitja a fájlt az Adobe Reader programban. Kattintson a **Save a Copy** gombra a fájl merevlemezre való mentéséhez.

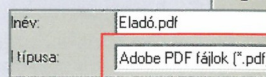



## Fókuszban

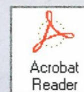
# PDF fájlok megnyitása és kinyomtatása

**Az Acrobat Reader segítségével megnyithat bármilyen PDF fájlt, megtekintheti képernyőn, kinyomtathatja, de nem szerkesztheti.**

**1** Indítsa el az Acrobat Reader alkalmazást. Kattintson a **Start** menüre, majd a **Programok** alatt válassza az **Acrobat Reader 5.0** ikont.



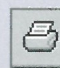

**2** A **File** menüben kattintson az **Open** parancsra. Az 'Objects of type' mezőben jelölje ki az **Adobe PDF files (*.pdf)** opciót, majd keresse meg a kívánt fájlt.




**3** A **Hand**del húzza a dokumentumot bármely irányba. Kattintson a **Zoom In**re. Jelöljön ki egy területet, amelyet nagyítani szeretne. Nyomja le a **Ctrl**-t és kattintson a 'Zoom' gombra a nézet visszaállításához.

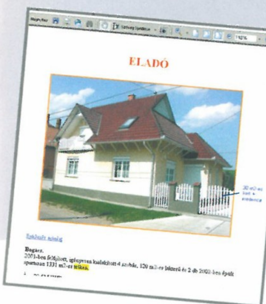


**4** A fájl nyomtatásához kattintson a **Print** gombra. A grafikákat és megjegyzéseket kívánság szerint kinyomtathatja – de a különálló jegyzeteket nem.



## Ötlet

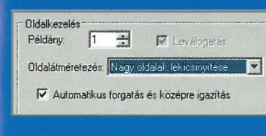
Ha a nyomtatónak nem elegendő a memória, a 'Print' párbeszédpanelen jelölje ki a 'Print as Image' opciót.




## Kisokos

# A tökéletes nyomtatás

**Ha egy PDF dokumentumnak csak egy oldalát szeretné kinyomtatni, kattintson a 'Print' opcióra a 'File' menüben. A 'Print' párbeszédpanelen a 'Preview' alatt ellenőrizze, hogy a dokumentum elfér-e a lapon. Ha túl nagy, kattintson a 'Shrink oversized pages to paper size' rádiógombra. Ha kicsi, kattintson az 'Expand small pages to paper size' opcióra. Amennyiben elégedett a beállításokkal, kattintson az OK gombra a nyomtatáshoz.**




# Ismerkedés az Adobe Acrobattal

**Az Adobe Reader része egy erőteljesebb programnak, az Adobe Acrobatnak, amely rengeteg további eszközzel rendelkezik.**

Az alábbi eszközökkel az Acrobat programban jegyzeteket csatolhat egy dokumentumhoz, rajzolhat rá, megjelölhet szövegrészleteket. Egy eszköz ikonjának jobb alsó sarkában egy háromszög további eszközöket rejt. Megjelenítésükhöz kattintson a háromszögre, és tartsa nyomva az egér gombját.

## Annotation tools (Jegyzet eszközök)

**Notes tool** **Kattintson az oldalra, ahova a megjegyzést szeretné szúrni. Írja be a szöveget, kattintson a doboz bal felső sarkára. Kattintson duplán egy megjegyzés megjelenítéséhez.**

## Graphic markup tools (Grafikus eszközök)

**Pencil tool** **Ezzel az eszközzel szabadon rajzolhat. Több vonalat rajzolhat, a befejezéshez kattintson egy másik eszközre.**

**Rectangle and Ellipse tools** **Kattintson, majd húzza méretre a téglalapot vagy ellipszist, amelyeket utána szövegre vagy képre helyezhet.**

**Line tool** **Kattintson rá, majd húzza az egeret a vonal megrajzolásához. Ennek segítségével összeköthet egy megjegyzést a hozzátartozó szövegrésszel.**

## Text markup tools (Szöveg eszközök)

**Highlight tool** **Kattintson, majd húzza az egeret egy szövegrész kijelöléséhez. A kijelölés színének megváltoztatásához az 'Edit' menüben válassza a 'Properties' opciót.**

**Strikeout and Underline Text tools** **Kattintson a szövegre, jelölje ki az áthúzandó vagy aláhúzandó szöveget.**

# Megjegyzések szerkesztése

**Az Acrobat programmal áthelyezheti és szerkesztheti a különálló megjegyzéseket, és megjelenítheti a PDF fájl összes jegyzetének és megjegyzésének listáját.**

Egérrel kattintson egy megjegyzésre, majd húzza azt a megfelelő helyre. Kattintson duplán egy jegyzet, grafika vagy megjegyzés ikonjára a szerkesztéshez. Egy megjegyzést úgy törölhet, ha rákattintva kijelöli, majd lenyomja a Delete billentyűt, majd az OK gombra kattint. Az összes jegyzet és megjegyzés listázásához kattintson a **Show/Hide Navigation Panel** gombra a **Comments** fülön. Kattintson duplán az oldalelválasztóra a nézet visszaállításához.

# Javított beszédfelismerés

## Kéznélküli gépelés

## Tartalom

- Tanítsa meg számítógépét saját hangja és kiejtése megértésére
- Dokumentumok diktálása, számítógép vezérlése beszédhanggal
- Felolvasás számítógéppel



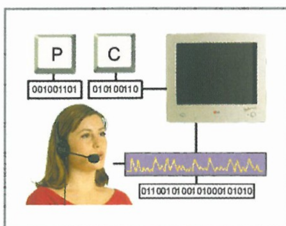
A legtöbb ember számára a beszédfelismerés a számítógépen valóságos álom. Ahelyett, hogy gondosan begépelné a szavakat, bediktálhatja dokumentumait számítógépének. Ez ösztönzi a kreativitást, még azokét is, akiket a gépelés tartott vissza. Egy fél óra alatt begépelhető levelet töredék idő alatt bediktálhat. A beszédfelismerő szoftverek ma már sokkal erőteljesebbek, ügyesebbek és olcsóbbak, mint pár évvel ezelőtt. Képesek tanulni és alkalmazkodni a felhasználók hangjához.

### Hangvezérlés

Ennek a kártyának a segítségével kihozhatja a maximumot a beszédfelismerő programokból. Megtudhatja, hogyan alkalmazhatja a diktáláson túl más programok irányítására. Ha nem zavarja a számítógép hangja, segítségével visszahallgathatja leveleit vagy beszédeit, ellenőrzésre.

## Tudta-e?

**Egy beszédfelismerő szoftvernek gyors számítógépre van szüksége megfelelő mennyiségű memóriával (általában 256 MB). Míg egy szövegszerkesztő program csupán néhány karaktert kezel másodpercenként, a beszédfelismerőnek ugyanennyi idő alatt ennek ezerszeresével kell dolgoznia. A mikrofon által közvetített hangot értelmezve hatalmas digitális adatmennyiséget halmoz fel. Ezt azonnal összehasonlítja a beépített szószedettel, majd szöveggé változtatja.**




## Kérdés-felelet



**K: Fejbeszélőt kell-e használnom hozzá?**

F: Egyes programokhoz a fejre helyezhető mikrofon azért fontos, hogy a külső zajokat ne vegye. Ha azonban számítógépéhez kapott mikrofont is, érdemes lehet kísérletezni vele. Próbálja meg a monitor tetejére helyezni. Ugyanolyan eredményes lehet, ha szobája csendes, beszédhangja, pedig hangos és érthető.

**K: A bediktált szöveget miért amerikai angol helyesírás szerint kapom?**

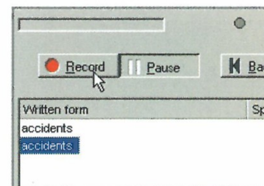
F: Előfordulhat, hogy véletlenül rossz szószedetet választott a telepítés során. A nyelv választásának módját megtekintheti a szoftver leírásában. Lehet, hogy újra kell telepíteni a programot.

which version of pronunciation, spelling ar to install:

- US English
- British English
- English for the Indian subcontinen
- English for South East Asia

**K: A program miért nem tanul meg új szavakat?**

F: Amikor a program hibáit törli, az egyszerűen eldobja a hibás hangzót. Törlés helyett használja a beépített javítót, akkor a program meg fogja tanulni az új szót, és a jövőben képes lesz használni is azt. Ha kitartóan hibázik, keressen egy „train" (Edzés) vagy „enrol" (Bejegyzés) funkciót, amellyel bővítheti a szószedetet.




**K: Létezik magyar nyelvű beszédfelismerő szoftver?**

F: A legtöbb szoftvergyártó több nyelven adja ki a programokat, amelyek általában az angol verzióban vannak részletezve.

## Szótár

**Fejbeszélő** Kis mikrofon egy fejen elhelyezhető pántra csatolt kar végén. Ennek segítségével a mikrofon közel lehet a beszélő szájához.

**Digitális adat** Bináris információ, azaz egyesekből és nullákból álló sorozat. Mint minden program és dokumentum, a beszédfelismerő hangfájljai is digitális formátumban tárolódnak.

**Darabos beszédfelismerő** Olyan beszédfelismerő szoftver, amelyhez lassan kell beszélni, a szavak között szünetet hagyva. Sokkal nehezebb használni, mint a folyamatos beszédfelismerőket, mivel tudatosan daraboltan kell beszélni.

**Eredmény** (Results box) Olyan kis ablak, amely megjeleníti a beszédből felismert szavakat, kifejezéseket és parancsokat.

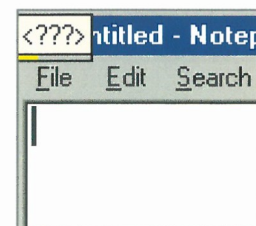
for best results

**Szószedet** Szavak, számok és kifejezések gyűjteménye. A beszédfelismerő program ezeket érti és tárolja adatbázisában.

## Hibakereső

**A szoftver néha hibázik.**

A beszédfelismerő programok könnyen belezavarodnak a külső háttérzajokba. Ezek talán fel sem tűnnek, hiszen könnyen hozzászokhat az ember. Például egy közeli kutyaugatás nagy kilengést okozhat a mikrofon bemeneti jelén. A szoftver ettől elrontja a szavakat, vagy kiírja, hogy nem érti a beszédet. Az ilyen gondok elkerülése érdekében kerülje a beszédfelismerő program használatát, ha környezete nem csendes. A mikrofon mindig legyen megfelelő távolságban.




H-P-73-10-20-039

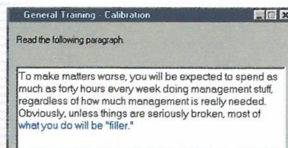
*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

# A szoftver tanítása és használata

**Mielőtt levelet diktálna számítógépének, meg kell tanulnia diktálni, és megtanítani a beszédfelismerő programot saját hangjának megértésére.**

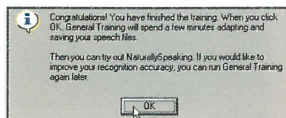
**1** Miután telepítette a programot, el kell végezni egy bevezető „edzést", amelynek során a program megismerkedik hangjával és kiejtésével, különösen a hasonló hangzású szavak esetében.

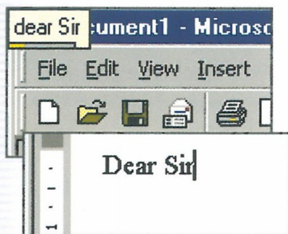





**2** Az edzés része különböző szövegkivonatok felolvasása. Miközben a felhasználó elvégzi a feladatokat, a program felépíti személyes adatbázisát a beszédhangjából.

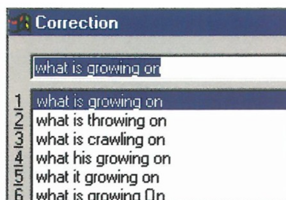
**3** Az alapedzés szoftverenként változik, de általában öt perc körüli időt vesz igénybe. Az ismétlés, illetve a részletesebb feladatok elvégzése segíti a program hatékonyabb működését.

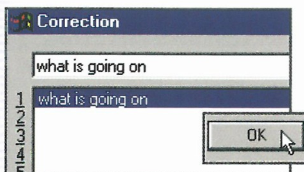



**4** Diktálás közben fontos, hogy tagolva és tisztán beszéljen. Beszéd közben egy kis ablakban látható a beszédfelismerés folyamata. A szoftver folyamatosan bővíti a szószedetet, így minél többet használja, annál hatékonyabbá válik.

**5** Ha a program hibázik, minél hamarabb javítsa ki, de ne billentyűzet vagy egér segítségével. Használja a program saját javító opcióját, így az tanulni fog a hibájából.




**6** A felkínált lehetőségek közül kiválasztott kifejezést a program társítja a félreértett hangrészlettel, és későbbi referenciaként elmenti a személyes adatbázisba.

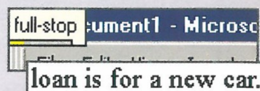
## Fókuszban

### Hangvezérlés

**A beszédfelismerő programok értelmeznek írásjeleket is, és olyan parancsokat, mint például a menük opciói vagy a gombok.**

**1** A program a diktálás felismerése közben figyel az írásjeleket jelentő kulcsszavakra.

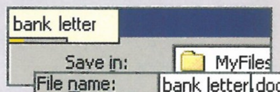



**2** Például a 'pont' szóra pontot ír a mondat végére.

**3** A program figyel a menüparancsok kulcsszavaira is. Egyes programokban például beléphet a Fájl menübe, ha azt mondja neki 'Click File'.




**4** Ha utána azt mondja 'Click Save', megjelenik a Mentés másként párbeszédpanel. Ezután a Fájl neve mezőbe közvetlenül bediktálhatja a nevet.

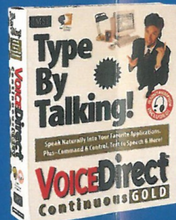
**5** A hangvezérléssel gombokat is használhat. A 'Click Save' kifejezéssel megnyomja a Mentés gombot a párbeszédpanelen.




## Kisokos

### Szoftver választása

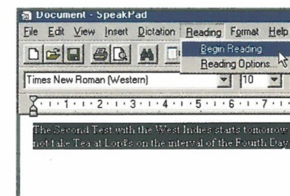
**Kétfajta beszédfelismerő program létezik, a folyamatos beszédes és a darabolt beszédes. A folyamatos beállítása több időt vesz igénybe, viszont egyszerűbb. Természetes beszédből a program egész kifejezéseket és mondatokat ismer fel. A darabos beszéddel lassabban fog haladni, de hatékonyabban. A program megvásárlása előtt ellenőrizze a rendszer és teljesítmény követelményeit.**

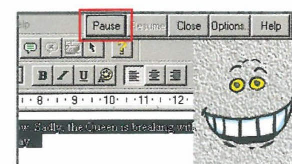



# Szövegből beszéd

**Némely beszédfelismerő program lehetővé teszi, hogy egy beírt szöveget beszéddé alakítson, akkor is, ha azt eredetileg nem diktálták.**

**1** Nem minden beszédfelismerő programban található ilyen funkció. Az IMSI VoiceDirect Continuous például képes erre. Vigyen be valamilyen szöveget, majd a **Reading** menüben kattintson a **Begin Reading** opcióra.



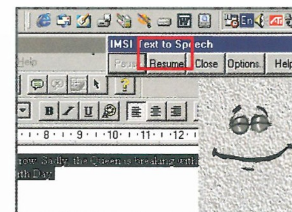




**2** Megjelenik egy animáció, és elindul a felolvasás. A hang robothang, de a funkció hasznos diktált leveleknél és dokumentumoknál. A felolvasás megállításához kattintson a **Pause** gombra az 'IMSI Text to Speech' eszköztáron.

## Ötlet

**A jobb felismerés érdekében helyezze a mikrofont a szájához közel.**

**3** Amíg a felolvasás szünetel, a szövegen bármit javíthat. Jelölje ki az adott részt újra vagy egy másikat, és folytassa a felolvasást a **Resume** gomb megnyomásával.






## Ötlet

**A beszédfelismerés a jövő eszköze – gyermekeit tanítsa meg rá még most.**

# Alkosson zenealbumot

**Jól hangzik**

## Tartalom

- Állítsa össze saját zenegyűjteményét
- Használja az Internetet, hogy CD-lemezeit automatikusan osztályozza
- Mérje fel gyűjteménye értékét



A napjankban elérhető számos médiának, valamint a hatalmas mennyiségű CD-nek és előadónak köszönhetően egyre nehezebb rendben tartani az otthoni zenei gyűjteményeket. A Music Label 2002 ideális program azon zenerajongók számára, akik rendszerezni szeretnék CD-, kazetta- vagy éppen MP3-gyűjteményüket. A programnak köszönhetően bárki könnyedén összeállíthatja saját tételes katalógusát. A szoftver számos olyan funkciót is tartalmaz, amelyik az Internet lehetőségeit kihasználva segít a felhasználóknak információkat gyűjteni kedvenc előadóikról.

### Lemezek áttekintése

Ez a kártya bemutatja, hogy miként rendszerezheti zenegyűjteményét, és segítséget nyújt a gyűjtemény megfelelő elmentéséhez.

## Tudta-e?

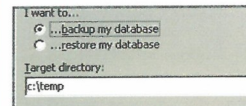
**A Music Label egyik legfontosabb tulajdonsága az, hogy az Internet-alapú Disk Recognition Service (DRS) lemezfelismerés szolgáltatást használja. Segítségével CD-lemezeit automatikusan azonosítani és osztályozni tudja, annak alapján, hogy minden CD-nek van egy speciális tartalomjegyzéke. Amikor Internethez csatlakoztatott számítógépen játszik le egy CD-t, és a Real One Player programot használja – mely támogatja a Disk Recognition szolgáltatást –, a CD automatikusan letöltődik az Internetről, a DRS honlapjáról (www.cddb.com) és a CD-lemez adatai megjelennek a gépen.**



## Kérdés-felelet

**K Hogyan készítsek biztonsági másolatot a katalógusomról?**

**F** A **File** menüben válassza ki a **Backup/Restore** parancsot. Bizonyosodjon meg, hogy az 'I want to...' részleg jelölőnégyzetei közt a 'backup my database' opció ki van jelölve. A 'Target directories' ablakba írja be a mappa nevét, ahol a másolatot tárolni szeretné. Amikor az adatbázist felújítja, a 'restore my database' opciót jelölje be.



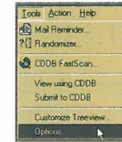




**K Kötelező-e az Internethez való csatlakozás a Music Label program használatakor?**

**F** Nem, de ajánlott csatlakozni az Internethez, mivel, mint számos más program is, a Music Label folyamatosan használja az Interneten közzétett naprakész információkat.

**K Hogyan jeleníthetem meg a helyi pénznemet?**

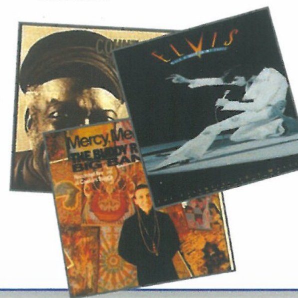



Currency:
£

**F** A Music Label alapértelmezett pénznemként egy dollárjelet jelenít meg. Ezt megváltoztathatja, ha a **Tools** menüből kiválasztja az **Options** parancsot. Kattintson az **Other** fülre, és írja be a kívánt pénznem jelét. Kattintson az **OK** gombra.

**K Hol találok képeket a katalógusom illusztrálásához?**

**F** A www.allmusic.com honlapon előadó szerint kereshet és menthet el fedőlap fotókat a kívánt albumról. Az itt található képek megfelelő méretűek az adatbázisa számára.

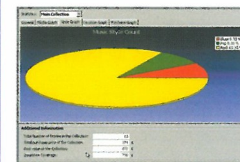


## Szótár

**Gracenote** A zenével kapcsolatos átfogó on-line adatbázis, mint például a www.cddb.com. A szolgáltatás eredményeként a CD-lemez összes adatai automatikusan letöltődnek.

**Multimedia** Az adatok digitális megjelenítési módja, egy adott összetételű média használatával, ami lehetővé teszi szövegek módosítását és helyettesítését.

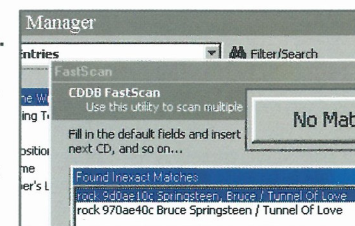
**Filter** Használjon egy adatbázis keresőt, hogy kiszűrje azokat a tételeket, amelyekre nincs szüksége. A szűrő nem befolyásolja az adatokat – az eredmény csupán egy képernyőn megjelenített lista vagy egy nyomtatvány formájában jelenik meg.



**Statistic Manager** A statisztikai kimutatások különböző szemszögből mutatják be a zenei adatbázisban létező adatokat. Csupán tájékoztató jellegűek, és nem teszik lehetővé az adatok megmásítását.

## Hibakereső

**A keresett CD nincs a Gracenote adatbázisban.** A népszerű CD-k már megtalálhatók a Gracenote adatbázisban, de régebbi, ritkább vagy esetleg nagyon friss lemezek még nem szerepelnek itt. A Gracenote adatbázist a felhasználók tartják fenn, így ha olyan CD-lemezre akad, ami még nincs az adatbázisban, azt hozzáteheti a www.cddb.com honlapon az adatlapok kitöltésével. Vagy kattintson a **No Match** gombra és írja be az adatokat.



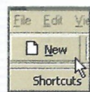

H-P-73-10-20-037

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

# Osztályozza gyűjteményét

**A Music Label CD-adatbázis bővítése egyszerű művelet. Részletes nyilvántartást vezethet lemezeiről és az MP3 zeneszámokról.**

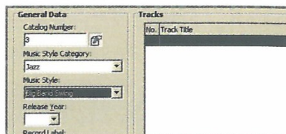
**1** Kattintson a View manager ablak tetején található **New** gombra, hogy belépjen az Entry Editorba. Megjelenik egy adatlap az osztályozandó tétel részletes adatai számára.



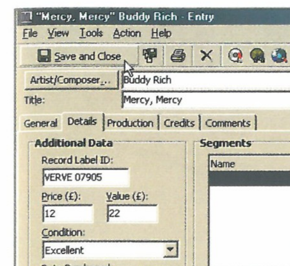

**2** A lényeges adatokat írja be a 'Title' és 'Artist' mezőkbe – a mi esetünkben 'Buddy Rich' és 'Mercy, Mercy'. Ezután a 'Media' ablak mellett található legördülő menüből válassza ki a környezetet – a mi esetünkben: CD Album.




**3** A General Data részlegen bevezethet adatokat a Catalogue Number mezőbe, és választhat stílust a Music Style legördülő menüben.




**4** A Release Year/Kiadási év ablakban válassza ki a helyes dátumot a legördülő menüből.




**5** A Details/Részletek ablakba írja be a megfelelő adatokat. A Comment/Megjegyzések ablakba beírhatja a további részleteket. Ezután írja be a vételárát a Price/Ár ablakba.

**6** Ha a zeneszámokról is szeretne adatokat bevezetni, kattintson a Tracks részleg alsó részén található **New** ikonra.

**7** A Track Editor ablakban a Title és Artist mezőkbe kell bevezetnie az adatokat (az előadó neve automatikusan megjelenik). A többi opcionális. Kattintson a **Save** gombra, hogy visszatérjen az **Entry Editor** részlegre.

**8** Miután az összes szükséges adatot beírta, egyszerűen kattintson a **Save**, majd a **Close** gombokra a kilépéshez.

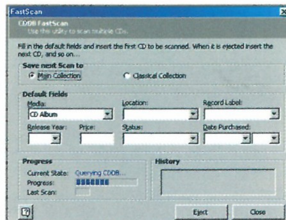
# Automatikus CD-osztályozás

**Valószínű, hogy gyűjteménye jórészt CD-kből áll. Automatikusan bevezetheti az előadóra és a zeneszámra vonatkozó információkat az adatbázisba az Internet-alapú CDDB szolgáltatás segítségével.**

**1** Csatlakozzon az Internethez, majd kattintson az Eszköztáron található **CDDB** gombra.



**2** Állítson be minden alapértelmezett adatot, a FastScan párbeszédpanel alapértelmezett mezőiben.




**3** Tegye be az első CD-t a CD-lejátszóba, és pihenjen, mialatt a gép dolgozik. Az osztályozás folytatásakor az alapértelmezettől eltérő változtatásokat hajtsa végre, mielőtt behelyezi a következő CD-t.



## Ötlet

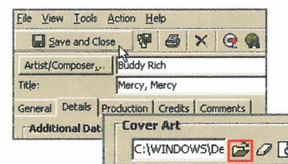
Ha a CD több előadó számát tartalmazza, próbálja meg kijelölni a 'Various Artists' opciót.

**4** Kattintson a Close/Bezár parancsra, amikor végzett. Az összes osztályozott CD megjelenik a View Manager képernyőn.

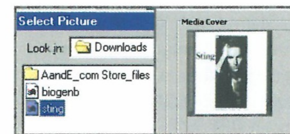
# Képek hozzáadása

**Élénkítse zenegyűjteményét digitális képek hozzáadásával.**

**1** Dupla klikk a View Managerben valamelyik tételre, majd az Entry Editorban található **Details** fülre. Kattintson a **Folder** gombra, hogy képeket keressen.




**2** Keressen és válasszon ki egy megfelelő képet a számítógépéről. Amikor megjelenik az előnézet, kattintson az **Open** parancsra, hogy a képet a kiválasztott tételhez hozzátegye.

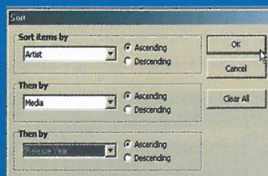





## Kisokos

### Albumkeresés

Ha meg szeretné tudni, hogy egy bizonyos előadótól milyen albumjai vannak, kattintson a Sort gombra a View Manager ablakban. A keresést bármilyen kombinációban végrehajthatja, ha a megfelelő mezőkbe írja be a kritériumokat. Az Eszköztárban található Search gombra kattintva is kereshet. Írja be a keresett előadó nevét, hogy azonnal megkapja a keresés eredményét.



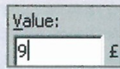



## Fókuszban

### Biztosítsa gyűjteményét

**A Music Label 2002 segítségével felmérheti zenegyűjteménye értékét, így megfelelően biztosíthatja gyűjteményét.**

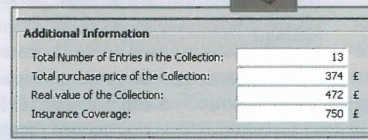
**1** Minden tétel mellé írjon be egy értéket. Az érték eltérhet a vételártól. A gyűjtők darabjai magasabb, a régebbi, nem gyűjthető tételek alacsonyabb értékűek.




**2** Kattintson az **Insurance Info** ikonra, és írja be a szerződése részleteit.




**3** Kattintson a **Statistics Manager** gombra, hogy megjelenítse a teljes vételárat és a gyűjtemény javasolt biztosítási összegét. A képernyő alján található az **Additional Information** részleg. A biztosítás értéke nem lehet alacsonyabb a vételárnál.







Mit tud a számítógépem?

# A tökéletes szkennelés

**Tetszetős imázs**



## Tartalom


- Képek szkennelése a Paint Shop Pro segítségével
- Szkennelési technikák
- A szkennelt képek előkészítése Internetre vagy nyomtatásra
- Képi hatások alkalmazása


Ha számítógépre akarja vinni fényképeit, a szkenner hatalmas előny. Szenvedélyes fényképészek használhatnak hagyományos fényképezőgépet, majd képeiket számítógépen szerkeszthetik. A szkenner segítségével készíthet egyedi képeslapokat, fényképalbumot tölthet fel az Internetre, rendezgetheti gyűjteményét a számítógépen. Egy szkenneren kívül még képszerkesztő szoftverre is szükség van – a Paint Shop Pro például ideális eszköz a szkennelt képek javításához. Eltávolíthatja a piros szemeket, átméretezheti képeit, élesítheti őket és beállíthatja fényerejüket, a jobb minőség érdekében.

### Képvarázs

Ha elkészült a kép, és az eredeti szkennelt változatot már elmentette egy megfelelő mappába, a Paint Shop Pro 7.0 kreatív eszközeivel elszórakozhat.

## Tudta-e?

**A legtöbb szkenner ugyanolyan normák szerint készül, mégis érdemes néhány szempont szerint választani. A nagyobb szkennereknek nagy a helyigényük. Ha gyakori használatra vásárol, érdemes egy előnézeti és gyors szkennelési funkcióval ellátott készüléket venni. Film és dia szkenneléséhez szüksége lehet egy adapterre. Erre a célra hasznos lehet egy különálló gépet venni, mivel a 35 mm-es filmekhez tervezett szkennerekkel jobb minőséget érhet el.**





## Kérdés-felelet

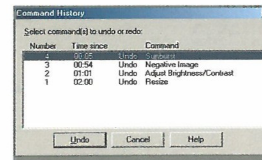
**K Hogyan döntsem el, milyen formátumban mentsem a képeket?**

**F** Első lépésben a szkennelt képeket TIFF (.tif) formátumba mentse, amely a hagyományos képformátum minden dokumentumban. Az Internetre szánt képekhez JPEG (.jpg) formátum kell. Mielőtt újra elmentené, készítsen másolatot az eredeti TIFF formátumú fájlból, és minden változtatást végezzen el rajta, mivel a JPEG formátumba való mentés mindig adatvesztéssel jár, ami nem pótolható.

**K A képeim kinézhetnek úgy, mint a régi szépia rajzok?**

**F** A **Colors** menüben található **Colorize** opcióval igen. A 'Hue' csúszkát 15-re, a 'Saturation' csúszkát 100-ra állítva a színvilág a szépiához lesz hasonlatos.




**K Hogyan vonhatok vissza több változtatást egy képen?**

**F** Az **Edit** menü **Undo** opciójával egynél több hibát is visszavonhat. Választhatja a fent ábrázolt **Command History** párbeszédpanelt is, ahol a visszavonandó változások kijelölése után kattintson az **Undo** gombra. Visszavonni csak sorban lehet, tehát ha három lépéssel korábbi műveletet szeretne visszavonni, az utána végrehajtottakat is vissza kell vonni.

**K A szkennelt kép színei rosszak. Hogyan állíthatok ezen?**

**F** A nem kívánt színárnyalatok gyakoriak szkennelt képeken. Paint Shop Proval javíthat ezen. A **Colors** alatt az 'Adjust' opcióra, majd a **Red / Green / Blue** opcióra kattint. A párbeszédpanelen beállíthatja a piros, zöld és kék színek arányait.

## Szótár

**JPEG** Weboldalakon széles körben használt képfájl formátum. Rendkívül hatékonyan tömöríti a képadatokat, így kicsi és könnyen kezelhető fájlokat készít.

**Gamma correction** (gamma igazítása) Olyan opció, amellyel a monitorok közötti fényerősségbeli különbségeket kompenzálhatja.

**Crop** Egy fénykép területének kijelölése, és a kijelölt részen kívül eső terület törlése.

**Line art** (vonalas ábrák) Fekete-fehér kép, szürke árnyalatok nélkül. A vonalas ábrákat általában a vonalak pontossága miatt nagy felbontásban szkennelik.

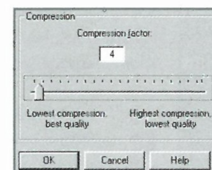


**Greyscale** (szürkeárnyalat) Csak a szürke szín árnyalatait tartalmazó kép. Színes képeket ezzel öregíthet.

## Hibakereső

**A JPEG formátumú szkennelt kép borzalmasan néz ki, amikor újra megnyitja.**

Nyissa meg a szkennelt kép eredeti változatát, majd a **File** menüben kattintson a **Save as** opcióra. A párbeszédpanelen válassza ki a JPEG formátumot, majd kattintson az **Options** gombra. A csúszkát húzza a 'Lowest compression best quality' állásra. Kattintson **OK**-t. Egyes képeket nem lehet JPEG-vel jól tömöríteni. Éles kontúrok például szemcséssé válhatnak. Esetleg kattintson a **Run Optimizer** gombra. A **Quality** fülön próbáljon ki több tömörítési értéket, ellenőrizze a kép minőségét, majd tekintse meg a kép letöltési idejét különböző sebességeknél a **Download Times** fülön.



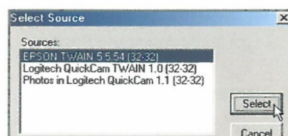

H-P-73-10-20-040

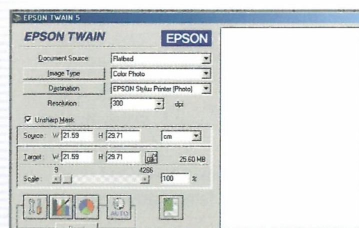
*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokró tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

# Fényképek szkennelése

**Mielőtt elszórakozna képével a Paint Shop Pro segítségével, be is kell szkennelni őket.**

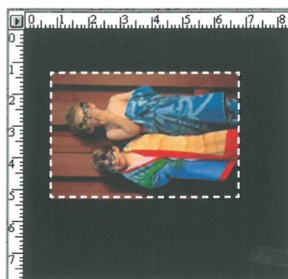
**1** Ha Paint Shop Pro segítségével szeretné szkennelni, indítsa el a programot. A **Start** menüben kattintson a **Programok**ra, majd a **Paint Shop Pro** ikonra. A **File** menüben az **Import** alatt kattintson a 'TWAIN', majd **Select Source** opcióra. Megjelenik a 'Select source' párbeszédpanel, amelyen a telepített szkenner már ki van jelölve, így egyszerűen kattintson a **Select** gombra.

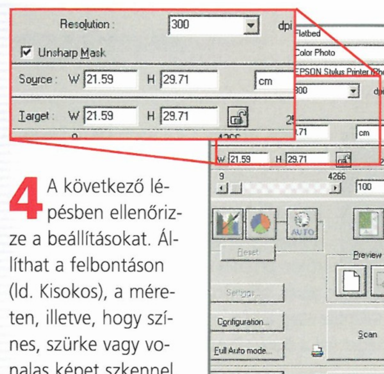



**2** Lépjen újra a **File** menübe, és az **Import** alatt ezúttal az **Acquire** opciót válassza. Elindul a szkenner szoftver. A legtöbb szkennernél ilyenkor minden beállítás, és egy alsó előnézeti ablak (balra) látható.

**3** A szkenner programoknak általában van egy **Preview** gombjuk, amellyel megjeleníthet egy átmenetileg szkennelt képet. A **Selection** eszközzel jelölje ki a szkennelendő területet. Ez egy programonként változó eszköz, de általában egy pontozott négyszög jelzi.






**4** A következő lépésben ellenőrizze a beállításokat. Állíthat a felbontáson (ld. Kisokos), a méreten, illetve, hogy színes, szürke vagy vonalas képet szkennel. Kattintson a **Scan** gombra, a szkennelt kép elkészültével megjelenik egy Paint Shop Pro ablakban. A szkenner szoftver továbbra is fut, további szkennelések végett.

**5** Ha többet nem kíván szkennelni, zárja be a szkenner programot, és térjen vissza a Paint Shop Pro-ba.

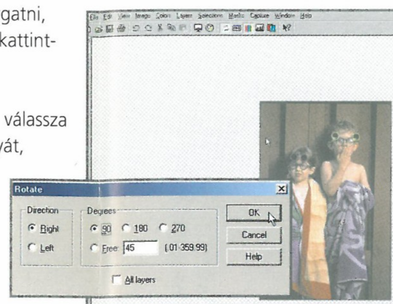


# Beállítások Paint Shop Pro-val

**Ha már elkészült a szkennelt kép, és elmentette azt a Paint Shop Pro segítségével, mindenfélét változtathat rajta.**

**1** Ha a képet el kell forgatni, az **Image** menüben kattintson a **Rotate** opcióra.

**2** A párbeszédpanelen válassza ki az elforgatás irányát, majd kattintson az **OK** gombra. Ha eltévesztette, kattintson az **Undo** opcióra az **Edit** menüben.

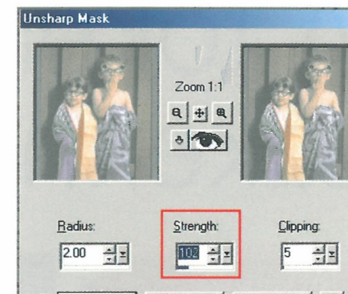



**3** A szkennelt képeket gyakran szabni kell. A **Crop** (balra) eszköz segítségével jelölje ki a képet a bal felső saroktól a jobb alsóig húzva az egeret.

**4** Állítsa be a kívánt területet a kijelölő négyzet széleit és sarkait húzva. A kijelölt területen a kurzor négyirányú nyíllá változik, ilyenkor dupla kattintással méretre szabhatja a képet.

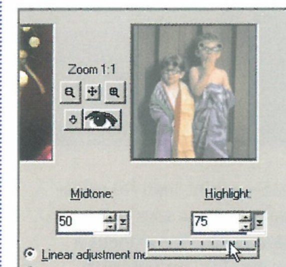


**5** A szkennelt képekkel előfordul, hogy kicsit elmosódottak, nincs rajtuk fókuszpont. Az 'Unsharp Mask' hasznos opció, amelylyel élesebbé teheti képeit. Az **Effect** menüben található **Sharpen** almenüben kattintson az **Unsharp Mask** opcióra.




**6** A párbeszédpanelen látható egy 'előtte' és 'utána' kép, továbbá számos beállítás. A 'Strength' érték állításával élesíthet képein. De legyen óvatos, mivel a túl magasra állított érték eltorzíthatja a kép színeit.

**7** Az eredeti kép exponálási idejétől függően lehet, hogy a szkennelt változat túl sötét vagy világos. A **Colors** menüben található **Adjust** alatt kattintson a **Highlight / Midtone / Shadow** (fényes / középtónus / árnyékos) opcióra. A 'Highlight' csúszkát húzza 100-ról lefele, amíg a kép jelentősen világosabb nem lesz. Kattintson az **OK** gombra.






## Kisokos

### A megfelelő felbontás

**Minél nagyobb a felbontás, annál jobb a minőség. De ha a képet egy weboldalra szánja, a monitorok által megjeleníthető 72 dpi-nél többet feleslegesen választani. Ha a képet majd nagyítani szeretné, szkennelje nagyobb felbontásban, hogy minden részlet benne legyen. Próbálkozzon különböző felbontásokkal a megfelelő nyomtatási minőség eléréséhez.**

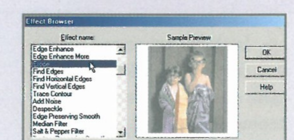
Zoli weboldala



## Fókuszban

### Képek világa

Érdekes eszközöket találhat az **Effect** menüben lévő **Effect Browser** opcióra kattintva. Amikor egy képi hatásra kattint a bal oldalon, előnézetben láthatja a jobb oldalon. Válasszon, majd kattintson **OK**-t. Végül a **File** menüben válassza a **Save as** opciót, és nevezze el a képet.



# Mit tud az Ability Draw

**Grafikák könnyedén**

## Tartalom


- **Elegáns cégjelzés Ability Draw-val**
- **A vektorgrafikák nyújtotta lehetőségek felfedezése**
- **Az Ability opciói**
- **Egyszerű térkép beillesztése Ability Write dokumentumba**



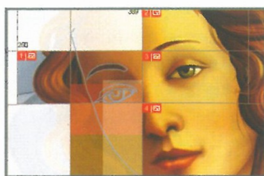

A szövegszerkesztő vagy táblázatkezelő programban készített dokumentumot gyakran érdemes illusztrációval színesíteni. Rengeteg grafikai program van forgalomban, és tengernyi fénykép tölthető le az Internetről. Így könnyen kísértésbe eshetünk, hogy dokumentumunkat a legkülönfélébb grafikákkal zsúfoljuk tele. Ezzel munkánk eredményét rontjuk, és összezavarjuk az olvasót.

### Éppen elegendő

Az Ability Draw segítségével egy kis izgalmat varázsolhat az oldalra. Része a programnak az összetett képszerkesztésre alkalmas Photopaint Studio is, de az Ability Draw kínál az éppen alkalmazott programon belül is felhasználható funkciókat is. Így pillanatok alatt olyan illusztrációk készíthetők, amelyek a szöveges dokumentumokat, megszerkesztett oldalakat izgalmassá és érdekessé varázsolják.

## Tudta-e?

**Az Adobe Illustrator az Ability Draw programénál jóval gazdagabb eszköztárral rendelkezik. Kezelésének elsajátítása nem egyszerű, de ha tisztában van az Ability Draw alapvető használatával, nem fog visszariadni az Illustratorral való megismerkedéstől. Az Illustrator segítségével csinos grafikákat készíthet. A programból csak akkor hozhatjuk ki a maximumot, ha elegendő időt és energiát szentelünk az elvégzendő munkára. A program nem alkalmas más programokon belüli megnyitásra és gyors illusztrációk készítésére.**

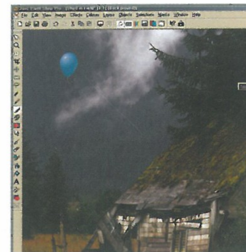




## Kérdés-felelet

**K Miért van szükség a Paint Shop Pro vagy PhotoShop programokon felül egy vektorgrafikai programra is?**

F A Paint Shop Pro, a PhotoShop vagy más komoly programok alkalmasak fényképek szerkesztésére, képek megfestésére és megrajzolására, speciális képszerkesztésre. Ha viszont emblémára, fejlécre vagy prospektusokhoz készülő képekre van szüksége, az Ability Draw a megoldás.



**K Nem találom a kép elforgatásához szükséges eszközt?**

F Sajnos, az Ability Draw programban nem tudja végrehajtani ezt a műveletet.

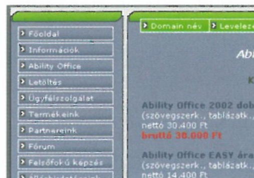
**K A képet beillesztettem az Ability Write programba. Tudok-e még változtatni a képen?**

F Igen. Az Ability Write programban kattintson duplán a képre, és megnyílik egy olyan ablak, amelyben a képszerkesztéshez szükséges összes rajzoló eszközt megtalálhatja. A kép teljes megjelenítéséhez lehet, hogy szükségessé válik az ablak átméretezése, de a szerkesztés végén a kép méretét újra be kell állítania.




**K Az általam használt demo változat már nem működik. Hogyan tudom újra elindítani?**

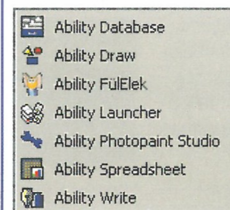
F Meg kell vásárolnia a szoftvert. A 'Trial unlock' kód megvásárlásához látogasson el a www.ability.com-ra, és kattintson a **Buy it now** hivatkozásra.




## Szótár

**Optimalizálás** A grafikus fájl mélységének, felbontásának és méretének minőségromlás nélküli csökkentése. Ezt az eljárást általában digitális képek világhálón történő megjelenítésekor használják.

**Ability Office** Szövegszerkesztő és táblázatkezelő programot is tartalmazó programcsomag.




**PDF** (Portable Document Format). Az Adobe Acrobat Readerrel olvasható, csekély méretű fájlformátum, amelyen más felhasználók pontosan az eredetivel megegyező formában tekinthetik meg az elkészült dokumentumot.

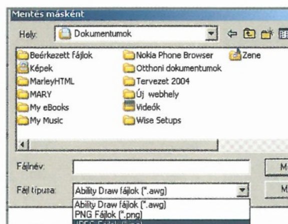



**Vektorgrafika** Matematikai módszerekkel kiszámított vonalakból álló kép. Az ilyen kép minőségromlás nélkül nagyítható illetve kicsinyíthető.

## Hibakereső

**Egyik képét sem tudja használni Wordben.**

Az Ability programcsomag részei között kiváló az együttműködés. Az Ability Draw saját fájljait '.awg' fájlkiterjesztéssel menti, amit a többi Ability program felismer, de a Word nem tudja kezelni. Ezért fájljait olyan formátumban kell menteni, amelyet a Word is felismer, például a '.jpg'-ben. Kattintson a Fájl menü Mentés másként parancsára. Kattintson a **Fájl típusa** rovatra és válassza a **JPEG Fájlok (*.jpg)** opciót. Most már beillesztheti a képet a Word dokumentumba.



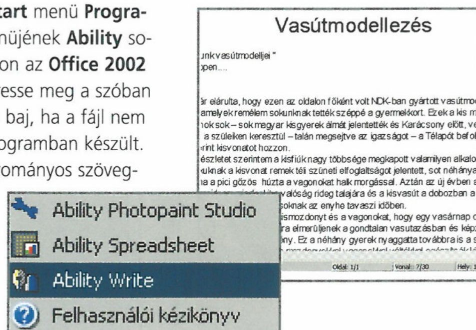


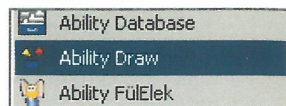

H-P-73-10-20-035

# Elegáns fejléc

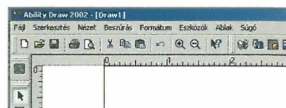
**Az Ability Draw és Ability Write programok segítségével pillanatok alatt stílusos grafikákat illeszthet levele fejlécébe.**

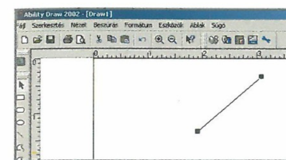
**1** Lépjen a **Start** menü **Programok** almenüjének **Ability** sorára és kattintson az **Office 2002** sorra, majd keresse meg a szóban fogó fájlt. Nem baj, ha a fájl nem Ability Write programban készült. Bármilyen hagyományos szövegszerkesztő programban készült fájl gond nélkül megnyitható.



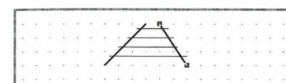




**2** Nyomja meg a **Start** menü **Programok** almenüjének **Ability Office 2002** sorát, majd válassza az **Ability Draw** programot. Megjelenik egy új ablak. Kattintson a **Vonal** eszközre.

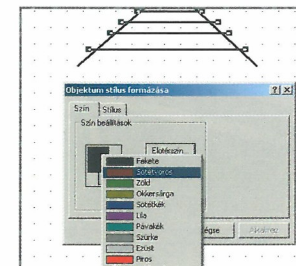




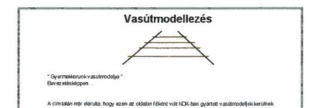
**3** Rajzoljon bárhol az oldalon egy ferde vonalat a Vonal eszköz segítségével. A rács megjelenéséhez, kattintson a képernyő alján lévő **Grid** ikonra. Rajzoljon még több vonalat, megpróbálva vonatsíneket formázni.



**4** A **Shift**et lenyomva kattintson egyenként a 'talpfákra'. Kattintson jobb egérgombbal és válassza a **Tulajdonságok** opciót. Válassza az **Előtérszín** parancsot, és válasszon egy megfelelő színt. Nyomja meg az **OK** gombot.



**5** Kattintson a **Szövegdoboz** ikonra, rajzoljon szövegdobozt. A szövegdoboz keretes és szürke. Válassza a **Selection** eszközt, jobb egérgombbal kattintson a szövegdobozon. A **Tulajdonságok** opcióban változtassa a háttér színét fehérre. Gépelje be a szöveget. A képet mentse 'logo.awg' néven. Lépjen az új Ability Write dokumentumra, válassza a Beszúrás menü **Kép/Fájlból** opcióját, végül jelölje ki a képfájlt.




# Egyszerű térkép készítése

**A Rajz eszközzel egyszerű térképet készíthet. Ezt elhelyezheti például egy meghívón, a helyszín könnyebb megtalálásához.**

**1** A Draw Project ablakban kattintson a **Vonal** ikonra.

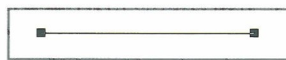
**2** A kurzor keresztté változik. Kattintson rá, és húzzon egy vonalat keresztül az oldalon, ezzel jelöli a térképen az utat.

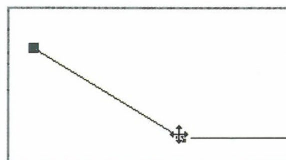


## Ötlet

Mentse a térképet biztonságos helyre, bármikor szüksége lehet rá.

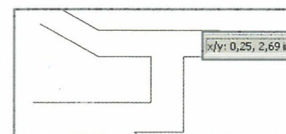
**3** Elengedve az egeret a kurzor ismét Select eszközzé változik. A vonal végein lévő kis négyzetekre kattintva változtathat a vonal hosszán vagy helyzetén.





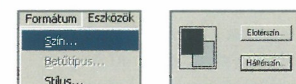
**4** Ha törölni akar egy vonalat vagy utasítást, nyomjon **Visszavonás**t.

**5** További vonal beillesztésével újabb utcákat tüntethet fel. A párhuzamosság beállításához használja a képernyő alján lévő grid references opciót.



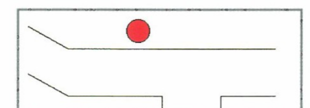

**6** A postaláda szimbólum beillesztéséhez kattintson az **Ellipszis**re. Rajzoljon egy kört lakóhelye megjelöléséhez.

**7** Jelölje ki a kört, majd kattintson a **Formátum** menü **Szín** opciójára. Nyomja meg az Objektum Stílus Formázása ablak **Háttérszín** gombját.




**8** A színskálából válassza a pirosat, nyomjon **OK**-t. Kattintson az Objektum Stílus Formázása ablak **OK** gombjára, és a piros kör megjelenik a térképen.





## Kisokos

### Dokumentumok nyomtatása

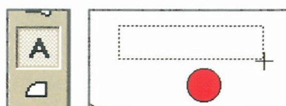
**A dokumentum kissé szemcsésnek is látszhat, de a vektorgrafikák kiváló minőségű nyomatok készítését teszik lehetővé. A nyomtatás minősége kizárólag a csatlakoztatott printer felbontásától függ. Éppen ezért a vektorgrafikát hatalmas plakátok és képek készítésekor is alkalmazzák, amikor többféle méretű nyomtatott anyag elkészítése a feladat.**

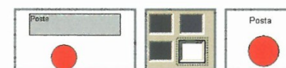


# Szöveg beszúrása

**Utolsó lépésként magyarázó szöveget is elhelyezhet a térképen.**

**1** Kattintson az eszköztár **Szövegdoboz** ikonjára, majd a bal egérgombot lenyomva húzással jelölje ki az oldalon a szövegdobozt.

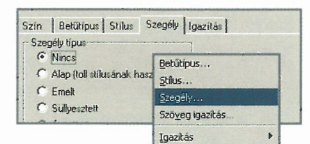




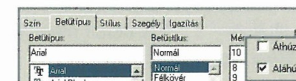

**2** Írja be a szöveget, majd lépjen a **Formátum** menü **Szín** opciójára. Kattintson a **Háttérszín** parancsra és válassza a fehér színt. Nyomja meg az Objektum Stílus Formázása ablak **OK** gombját.

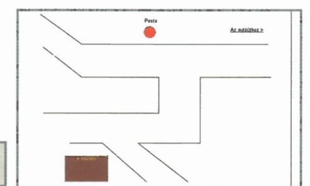
**3** A keret eltávolításához jelölje ki a dobozt, kattintson a **Formátum** menü **Szegély** almenüjére.

**4** Válassza az Objektum Stílus Formázása ablak **Szegély** fülét és jelölje meg a 'Nincs' opciót. Nyomja meg az **OK** gombot.




**5** Kattintson a **Formátum** menü **Betűtípus** opciójára. A **Betűtípus** fül alatt válasszon betűt, méretet és típust, például 'Aláhúzott'



# Kommentár a weblapra

Beszélő oldalak

## Tartalom


- Kommentár írása
- Csatolás a weblaphoz
- A JavaScript használata hangfájloknál
- Kisméretű hangfájlok


Hogy a weblap kiemelkedjék az internetes oldalak tömegéből, a multimédia eszköztárt kell segítségül hívnunk. Mindössze egy mikrofonra lesz szükségünk, amit a számítógéphez csatlakoztatunk. Már a legegyszerűbb forma alkalmazásával is, ha kommentárunk egyszerűen csak üdvözli a weboldalra látogatót, nagy hatást érhetünk el. Ráadásul, amilyen hatásos egy ilyen hangalámondás, olyan egyszerű az elkészítése.

### Szabad a beszéd

Vállalkozó szellemű weboldalszerkesztők ún. Javascriptet használva összetettebb trükköket is alkalmazhatnak. Ugyanis lehetőség van a HTML dokumentumba további elemként hangfájlokat vagy hiperlinkeket csatolni, amelyek a weboldalra látogatót segítik az oldalon való tájékozódásban. Ha előre megtervezi a hangalámondást, és a fájl méretére is ügyel, akkor olyan weboldalt készíthet, amelyet igazán könnyű használni, és a betöltése sem tart sokáig.

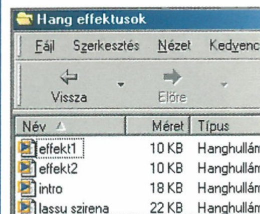
## Tudta-e?

**A kommentár a modern multimédia elengedhetetlen része. Dokumentumfilmek, hirdetések és multimédia CD-ROMok használják magyarázat vagy meggyőzés céljából. Ha hangalámondással kívánja gazdagítani weboldalát, de nincs ötlete, hallgasson meg néhányat az említett példákból. Figyelje meg a hang stílusát, a nyelvezetet, különösen a rádióreklámok által használt hatásos érvelést. Megfigyelheti azt is, hogy hírességeket előszeretettel kérnek fel ilyen feladatra. Ha tudja utánozni egy híres ember hangját, felkeltheti vele virtuális látogatói figyelmét.**





## Kérdés-felelet




**K Mikor hangfájlt rögzítek, használhatok hangeffektust kommentár helyett?**

**F** Igen. Lehetősége van erre is. Bármilyen típusú felvételt felhasználhat. Több rövid hanghatás használata alkalmas arra, hogy a multimédia miatt az oldal kitűnjön a weboldalak közül, ugyanakkor a betöltési idő ne növekedjék.

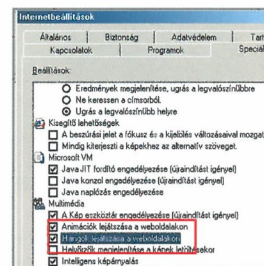
**K Nem fogok kifutni a rendelkezésre álló helyből a kommentárfájlok csatolásával?**

**F** Hacsak nem használ túl sok és hosszú kommentárt, nem valószínű, hogy ezzel a problémával szembesülne, mivel a hely általában több mint elegendő. A legkisebb fájlméret alkalmazásával pedig biztosíthatja, hogy a honlap látogatóinak ne kelljen majd hosszú ideig várni, míg a weboldalhoz tartozó hangfájlok betöltődnek.

**K Más gép nem játssza le a kommentáromat és a hangeffektusokat. Mi lehet az oka?**

**F** A számítógép webböngészője esetleg úgy van beállítva, hogy az ilyen fájlokat ne játssza le. Érdemes az internetes beállításokat ellenőrizni. Az Internet Explorerben az **Eszközök** menü **Internetbeállítások** pontját kell kiválasztani. A párbeszédablakban a **Speciális** fülre kell kattintani, ahol a Multimédia szekcióban a **Hangok lejátszása a weboldalakon** opciónak kell bejelölve lennie.




## Szótár

```
<HEAD>

<TITLE>Kedvenc linkeim lap</TITLE>

<META content="text/html;
charset=windows-1252" http-equiv=Cont
</HEAD>

<BODY bgColor=#ffffee link=#ff0000
```

**HTML** Angol nyelvű rövidítése (HyperText Markup Language) a weboldal készítésére használt programkódnak. Extra HTML betoldásokkal az <and> szimbólumok közt tudunk kommentárt csatolni.

**Javascript** Programnyelv, aminek a használatával a weboldalunk funkcióit bővíthetjük. Interaktív elemek beépítését teszi lehetővé, amire a HTML önmagában nem lenne képes.

| | |
|---|---|
| Szerzői jog: | Nincs szerzői jogi (Copyright) inform |
| Hossz: | 7.30 mp |
| Audioformátum: | PCM,44 100 kHz; 16 bit; Sztereó |

**Sample rate** (Mintavételezés) A digitális adat rögzítésének frekvenciája, mely a hangminőséget befolyásolja. Jobb minőség nagyobb helyet igényel, de 8 KHz már elég és praktikus is.

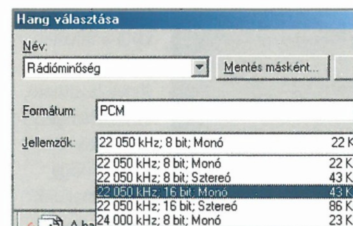
**WAV fájl** Digitális hangfelvételeknél használt formátum.

| | |
|---|---|
| Fájl típusa: | Hangok (*.wav) |
| Formátum: | PCM 22 050 kHz; 8 bit; Monó |

## Hibakereső

**A hangfelvétel nagyon zajos lett.**

Sok PC mikrofon nem a legjobb minőségű, úgyhogy érdemes egy jobbat vásárolni, vagy kölcsönkérni. A számítógépek hűtő ventillátora is elég zajos lehet, úgyhogy felvétel esetén célszerű minél messzebb menni tőle. Ha a hangfelvétel minősége gyenge lett, akkor újból fel kell venni a hangot 8 helyett 16 bites szinten. Ez persze megkétszerezi az adott fájl méretét, és a weboldal betöltési idejét is megnöveli.






H-P-73-10-20-055

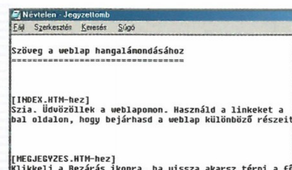
# Hangrögzítés

**Mielőtt még a felvételt elkezdi, tervezze meg és próbálja el, hogy mit fog a kommentárban mondani.**

**1** A szöveg megírására használhatja a Jegyzettömböt vagy egy szövegszerkesztőt. Jobb a szövegezést még ezen a szinten tisztázni, mint később változtatni már a felvétel elkészülte után.

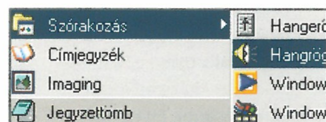
```
Szöveg a weblap hangalámondásához
=================================

Szia. Üdvözöllek a weblapomon.
```




**2** Érdemes a kommentár egészét rövidebb részletekre bontani, így nem kell az egészet egyszerre felvenni. Ráadásul nem nehezedik ránk a nyomás, hogy mindennek már az első alkalommal stimmelnie kell.

**3** A hangfelvételekhez használja a Windows Hangrögzítőjét. Ehhez kattintson a **Start** menüben a **Programok**, majd a **Kellékek, Szórakozás** végül a **Hangrögzítő** pontokra. Miután elkészítette az összes szükséges kommentárfájlt, hallgassa meg mindegyiket, és ellenőrizze a szöveget, a hang tónusát. Vegye fel újra azt a részt, amellyel nem elégedett.







# Fókuszban

## Kommentár csatolása

**A kommentárfájl minden virtuális látogató számára megnyílik.**

**1** Nyissa meg a weboldalt a **Jegyzettömb**ben. Láthatóvá válik a HTML kód. A <BODY> címke alá szúrjon be egy üres sort. Ez a címke a dokumentum elején található.

```
<HTML>
<HEAD>

<TITLE>Üdvözlet</TITLE>

<META content="text/html; charset=v
http-equiv=Content-Type>
</HEAD>

<BODY bgColor=#ffffee link=#ff0000
vLink=#993300>

<IMG height=60 src="fejlec2.gif" wi
<br>
```

**2** Gépelje be az <EMBED> HTML címkét, ahol nevezze meg a kommentárfájlt (udvozlet.wav). Mentse el így az oldalt, majd nyissa meg a webböngészőben. A kommentár azonnal hallható lesz, és egy vezérlő panel is megjelenik.

```
<BODY bgColor=#ffffee link=#ff0000 text=#00
vLink=#993300>
<EMBED SRC="udvozlet.wav" AUTOSTART="TRUE">
<IMG height=60 src="fejlec2.gif" width=468>
<br>
<H1>Hahó!<H1>
```




**3** Bár ennek a panelnek a segítségével a látogatók számára lehetővé válik a kommentár kikapcsolása, elindítása, mégis inkább zavaró elem a weboldalon. Hogy ne jelenjen meg, a weboldal HTML kódjába az udvozlet.wav html címkébe írjuk be: 'HIDDEN=true'.

```
</HEAD>

<BODY bgColor=#ffffee link=#ff0000 text=#000000
vLink=#993300>
<EMBED SRC="udvozlet.wav" AUTOSTART="TRUE" HIDDEN="TRUE">
<IMG height=60 src="fejlec2.gif" width=468>
<br>
<H1>Hahó!<H1>
```

# Beszélő link Javascripttel

**Nem csupán kommentárokat használhatunk a weben. Sokféle típusú link alkalmazható.**

**1** A webböngészőben lehetőség van arra, hogy egy hangfájl a látogató egérmozgásának hatására szólaljon meg. Ehhez egy második 'EMBED' címkét kell a HTML dokumentumba beszúrni, ahogy a képen látszik (jobbra).

```
<BODY bgColor=#ffffee link=#ff0000 text=#0
vLink=#993300>
<EMBED SRC="udvozlet.wav" AUTOSTART="TRUE"
<EMBED SRC="linkek.wav" HIDDEN="TRUE" AUTO
MASTERSOUND NAME="soundfile">
<IMG height=60 src="fejlec2.gif" width=468
<br>
<H1>Hahó!<H1>
<br>
<br>
```

**2** Fussuk át a HTML dokumentumot, hogy megtaláljuk azt a linket, hivatkozást, melynél az adott hangfájlt meg akarjuk szólaltatni. A baloldalon látható példában a 'linkek.gif' az, amelyik a látogatót egy másik oldalra navigálja.

```
vLink=#993300>
<EMBED SRC="udvozlet.wav" AUTOSTART="TRUE" HI
<EMBED SRC="linkek.wav" HIDDEN="TRUE" AUTOSTA
MASTERSOUND NAME="soundfile">
<IMG height=60 src="fejlec2.gif" width=468>
<br>
<H1>Hahó!<H1>

<br>
<br>

<A HREF="links.htm">
<IMG SRC="linkek.gif" HEIGHT=15 WIDTH=55 BORD
</a>
```

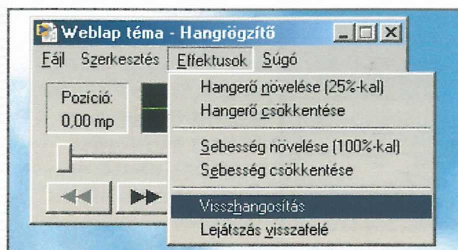
```
<A HREF="links.htm"
onMouseOver="javascript:document.soundfile.play()">
<IMG SRC="linkek.gif" HEIGHT=15 WIDTH=55 BORDER=0>
</a>
```

**3** A fenti kijelölt Javascript kódot írjuk a '<A HREF>' címkébe, ügyelve arra, hogy a címke '>' szimbóluma elé kerüljön. Mentse el a változtatást, majd nyissa meg a fájlt a böngészőben. Amint az egér a link fölé érkezik, megszólal a hangfájl.

## Ötlet

A kommentár fájlok ugyanabba a könyvtárba kerüljenek, ahová a HTML fájlt mentette el.

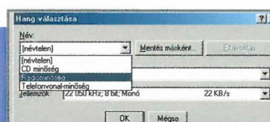
**4** A Hangrögzítőben néhány egyszerűbb hangeffektussal gazdagíthatjuk a kommentárt. A megnyitott programban az **Effektusok** menüben tud választani a lehetőségek közül. A felvétel hangerejének szabályozásán kívül a felvétel gyorsítható, illetve lassítható, és visszhangossá tehető. Fontos, hogy ne használjunk belőlük egyszerre túl sokat.




## Kisokos

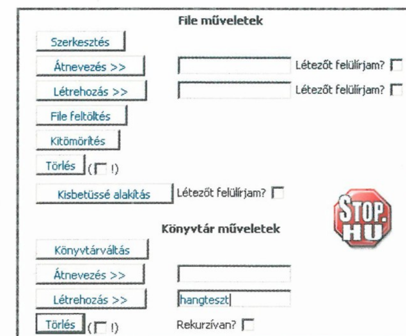
### Kis fájlméret

**Még egy rövid kommentár is jelentősen megnövelheti a weboldal letöltődésének idejét. A WAV fájl méretét alacsony rögzítési szint alkalmazásával csökkenthetjük. Indítsa el a Hangrögzítőt és nyissa meg benne a kívánt fájlt. A Fájl menü Tulajdonságok opcióját válassza, majd kattintson a Konverzió gombra, és a Név panel melletti lefelé mutató nyilat használva állítsa át a hangminőséget. Weboldalak esetén a Rádióminőség opció elegendő. Amennyiben sztereó hangot akar, akkor válassza a '16,000 kHz, 8 bit; Sztereo 31KB/mp' opciót.**




# Feltöltés és tesztelés

A kommentárfájlok csatolása után ellenőrizni kell, hogy nincs-e bennük valami hiba. A tesztelés elengedhetetlen; ehhez el kell különítenie egy területet a weboldalon, ahová nem utal egyetlen link sem, vagyis teljesen „rejtett". Töltse fel az összes fájlt, weboldalakat, grafikát és kommentár fájlokat. Jegyezze meg a hely webcímét, és egy másik számítógéppel navigáljon a weboldal URL címére, és tesztelje az összes kommentárt. Végül, mikor meggyőződött arról, hogy minden a tervezett módon működik, tegye őket publikussá, aktív linkkel utalva rájuk a weboldalon.



# Az Outlook emlékeztetője

**Tökéletes időzítés**

## Tartalom


- A találkozók, feladatok és üzenetek egyesítése
- Adatbázis-kezelés az Archiválás segítségével
- Kategóriák és emlékeztető beállítása




A Microsoft Outlook egy nagy teljesítményű e-mail és információkezelő program, amely a Microsoft Office csomag tartozéka. Magában ötvözi az összes eszközt, amelyre szüksége lehet a személyes és üzleti élet menedzseléséhez. A program számtalan funkcióját sokan állandóan használják. Ez a kártya azokra a tulajdonságokra koncentrál, amelyek a Naptár és Feladatok lista használatán túlmenően segítenek szervezni és rendszerezni az ügyeit.

### Lépéselőny

Ha követi ezen kártya útmutatását, akkor függetlenül attól, hogy mennyire elfoglalt, mindig a lehető leghatékonyabban fogja használni az idejét. Megtanulja az elvégzendő feladatok ütemezését és emlékeztetők beállítását, amelyek figyelmeztetik arra, hogy egy feladat esedékes vagy egy találkozó közeleg.

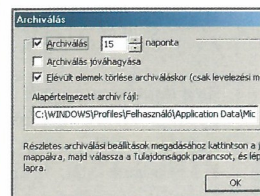
## Tudta-e?

**A személyes információkezelő eszközök az 1980-as években lettek népszerűek, amikor egy vaskos Filofax minden üzletember alapfelszerelése volt. A személyi számítógépek piacán hamar kifejlesztették a határidőnapló elektronikus verzióit, mint a Microsoft Outlook, de az információkat valóban hordozhatóvá tevő technológia csak az utóbbi években látott napvilágot. Utolsó generációjuk tagja, a Palm kéziszámítógép közvetlenül rákapcsolható a számítógépre, ahol szinkronizálja az adatait az információs adatbázissal. Ez azt jelenti, hogy ezután mindig magánál tarthatja névjegyzékét és határidőnaplóját.**





## Kérdés-felelet




**K Hogyan archiválhatom automatikusan a régi elemeket?**

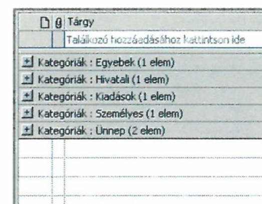
**F** Kattintson az **Eszközök** menü **Beállítások** pontjára. Az **Egyéb** fülön kattintson az **Archiválás**ra és állítsa be az opciókat. Az alapértelmezett archív fájl végződése legyen 'archive.pst'. Nyomjon **OK**-t kétszer. Most állítsa be a mappák tulajdonságait. A mappalistában minden mappára kattintson jobb egérgombbal, majd válassza az **Adatlap**ot és az **Archiválás** fület. Pipálja ki a 'Régi elemek áthelyezése az alábbi fájlba' opciót, és a megadott fájl az archive.pst legyen. Az archiválás ettől kezdve automatikusan fut.

**K Hogyan adhatom hozzá a Mappalista ikont az eszköztárhoz?**

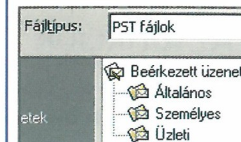
**F** A **Nézet** menüben menjen az **Eszköztárak** pontra és a **Testreszabás**ra. A Parancsok fülön a 'Kategóriák' táblában jelölje ki a **Nézet**et. A Parancsok táblából húzza át a **Mappalista** ikont az eszköztárra. Ha elkészült, zárja be a Testreszabás ablakot.

**K Hogyan válasszam külön az eltérő információtípusokat?**

**F** Jó ötlet olyan kategóriák létrehozása, amelyek lefedik az összes adattípust, amit az Outlookban tárol, mint például munka, barátok vagy család. A bejegyzéseket ennek megfelelően rendezheti el. Új kategória hozzáadásához menjen a **Kategóriák** ablakba a **Szerkesztés** menüben. Ha jobb egérgombbal egy elemre kattint, miután kiválasztotta a kategóriák listáját, akkor hozzáadhatja valamelyik kategóriához. A bejegyzések kategória szerinti megtekintéséhez lépjen a **Nézet** menüben a Jelenlegi nézet, 'Kategóriák szerint' opciójára.




## Szótár




**PST** Az Outlookban használt fájlkiterjesztés, amely az összes elérhetőséget, üzenetet és időbeosztást tartalmazza. Fontos, hogy rendszeresen biztonsági mentést készítsünk a fő Outlook.pst fájlokról.

**Mappalista** Az Outlook mappái nem azonosak a Windows Intézőben látott mappákkal. Nem tartalmaznak egyéni fájlokat. Minden Outlook mappa a PST fájlban tárolódik. Ezek a mappák a programon belüli elemek szortírozására szolgálnak.

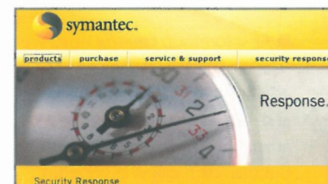
**Húzd és ejtsd** A Windows elemeinek áthelyezésére utaló művelet egérrel. Helyezze a kurzort az áthelyezni kívánt tárgy fölé, és nyomja le a bal egérgombot. Tartsa lenyomva, miközben mozgatja az elemet, majd engedje fel, ha le szeretné tenni.

**Archiválás** A már nem használt elemek külön helyre történő áthelyezése, törlésük helyett.

## Hibakereső

**Retteg az Outlookra veszélyes vírusoktól.**

Az Outlook sikerének hátránya sajnos az, hogy sok újkeletű vírus, mint az 'I Love You' kifejezetten az Outlook e-mail felhasználóit célozta. A vírusok beépített szkriptíró funkció segítségével teszik tönkre a felhasználó gépét, majd bemásolják magukat az áldozat névjegyzékébe és e-maileket küldenek. Ezért még nem kell elvetni az Outlook használatát, de a biztonság kedvéért szerezzen egy jó vírusirtó programot, mint a Norton AntiVirus. Látogasson a www.symantec.com-ra.



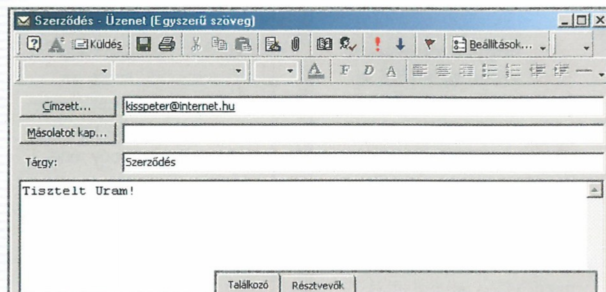



H-P-73-10-20-054

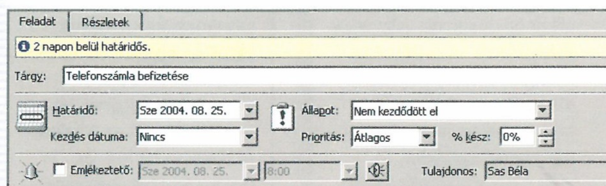
*A Mit tud a számítógépem?* alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.

# A fő funkciók

**A Microsoft Outlook fő alkalmazásai az e-mail program a Névjegyalbummal, Naptárral és Feladatok listával.**

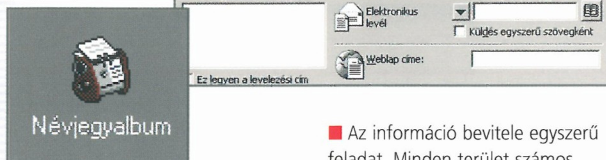



**A Naptár programmal az átfedés veszélye nélkül ütemezheti találkozóit.**




**A Feladatok ideális szervezője az elintézendő ügyeknek.**

**A Névjegyalbum egy teljes adatbázis, amelyben mindenki szerepel, aki számít, és amely közvetlenül kapcsolódik az Outlook e-mail programjához.**




■ Az információ bevitele egyszerű feladat. Minden terület számos adatbeviteli mezővel rendelkezik, ahol annyi információt adhat meg, amennyit csak akar. A Microsoft Outlookhoz hasonló programok igazi előnye, hogy a rendelkezésre álló eszközök működésbe lendítik a megadott információt.



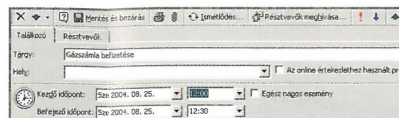
## Ötlet

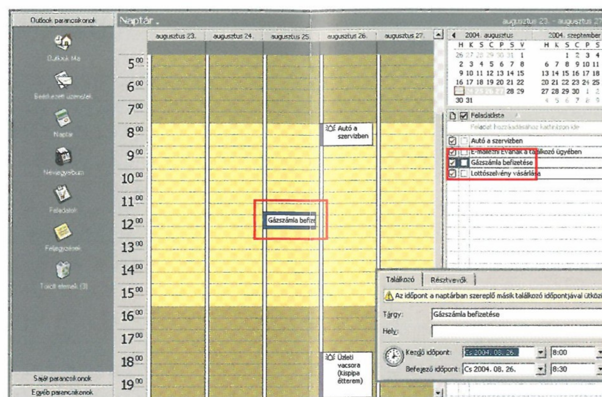
A Microsoft Outlookban nyomja le a Ctrl+Y billentyűket a Mappaváltás ablak megnyitásához.

# A feladatok ütemezése

**Ha a Naptárban rögzíti a találkozókat és látogatásokat, ne hagyja figyelmen kívül a Feladatok listában szereplő többi eseményt.**

■ A Feladatok listát használja a szokásos módon feladatai összeszedéséhez, ezután azonban húzza át az egyes feladatokat a Naptárba, és rendeljen időintervallumot hozzájuk. Így megmarad a Feladatok lista egyértelmű útmutatása, miközben látható lesz, hogy ütközik-e a Naptárral egy-egy feladat.

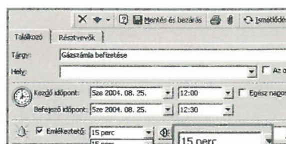



# Emlékeztetők

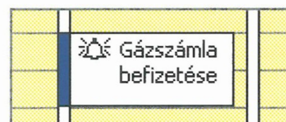
**A feladatokhoz vagy találkozókhoz emlékeztetőket kapcsolhat, hogy figyelmeztessék a kezdési időpont előtt, de a számítógép közelében kell lennie, hogy lássa az emlékeztetőt.**






**1** A Találkozó ablakban tegyen pipát az 'Emlékeztető' jelölőnégyzetébe, és adja meg, hogy mennyi idővel a kezdés előtt jelezzen az emlékeztető.

**2** A Naptáron egy kis harang ikon jelenik meg a találkozó mellett, amely jelzi, hogy emlékeztetőt adott meg.




**3** Egy felvillanó ablak fog megjelenni, emlékeztetve az esemény időpontjára.

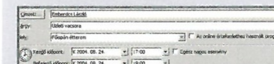


## Fókuszban

## Találkozók

**Több módon ütemezheti a találkozóit, ezek közül az egyik során e-mailben kell jóváhagyni az adott találkozót.**

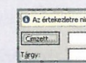
**1** A Naptár ablakban kattintson duplán a tervezett időpontra.



**2** Lépjen a Címjegyzékre, kattintson duplán a meghívandó emberek nevére. Töltse ki az űrlapot. Kattintson a **Mentés, Bezárás**ra. A találkozó megjelenik a Naptárban.

**3** Ha a szereplőket szeretné e-mailben a találkozó jóváhagyására kérni, kattintson jobb gombbal egy időpontra és az **Új értekezlet összehívása** opcióra. Az Értekezlet e-mail ablak megnyílik.

**4** Kattintson a **Címzett** gombra. Kattintson duplán a szereplők nevére, majd nyomjon **OK**-t. Töltse ki a többi adatot, és nyomja le a Küldést.



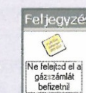
## Feljegyzések

**Használjon feljegyzéseket tervezés közben. A későbbiekben ezeket találkozókká, feladatokká vagy akár e-mail üzenetekké alakíthatja, ha a feljegyzés ikonját áthúzza a megfelelő mappába.**

Ne felejtsd el a gázszámlát befizetni!

**1** Kattintson a **Feljegyzés** ikonra az Outlook parancsikonok táblában. Kattintson duplán a Feljegyzések ablakban feljegyzés írásához.

**2** Húzza a feljegyzést egy mappába, ha feladattá, üzenetté vagy találkozóvá akarja alakítani.

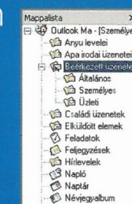





## Kisokos

## Navigáció Outlookban

**Az Outlook hatékony használatához tudnia kell, hogyan váltson a különböző Asztali nézetek között, és hogyan érje el az alkalmazásokat. A Nézet menüben kattintson a Mappalistára, hogy lássa az összes mappát. Ebben a nézetben áthúzhatja az elemeket. Egy Outlook alkalmazás futtatásához kattintson a kis nyílra az eszköztáron található első ikon mellett (ez az alkalmazástól függően más és más), és válasszon ki egy funkciót a listából.**



# Animálás tweeninggel

**Rajzfilmkészítés**

## Tartalom


- Animálás a PC segítségével
- A tweening (átalakítás) művelete
- Az alakzatok mozgatása és módosítása
- Képátmenetek kialakítása a Flash programban




Az 'átalakítás' (tweening) olyan technika, amely az animált képek vagy rajzok közé további képkockákat generál. A képkockák tucatnyi másolata segítségével még a legrövidebb film is több órányi vagy több napos hosszúságúvá alakítható. A multimédia programok használatával (mint a Macromedia Flash programja vagy az lota szoftver Complete Animation alprogramja) a gép előtt ülőnek csak a legfontosabb kockákat kell megrajzolnia, a kevésbé fontos (köztes) kockákat a gép a meglévők közé rajzolja.

### Próbálja ki otthon

Kísérletezzen a tweening technikával, és animációi elkészítésekor rengeteg időt és energiát takaríthat meg. Nincs szükség Walt Disney filmekhez hasonló költségvetésre, otthoni gépén is megoldhatja a szükséges feladatokat. A kártyából megtudhatja, hol találhat a világhálón animációs szoftvert, és hogyan készítheti el saját animációit.

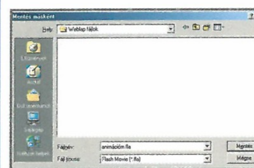
## Tudta-e?

**Amikor az animálás még gyerekcipőben járt, minden képkockát egy ember rajzolt meg. A hosszabb rajzfilmeknél azonban ez már túl sok munka egyetlen személynek, így a vezető animátor rajzolja meg a kulcsfontosságú képkockákat (cels), majd beosztott animátorai készítik el a köztes, vagyis tween képkockákat. Az 1970-es években a New York Institute of Technology animátorai kidolgozták a köztes kockák megrajzolásának elvét (tweening), majd azt a szoftvert, amely a megrajzolt kockák közé köztes képkockák sorát volt képes berajzolni.**





## Kérdés-felelet



**K Használhatok-e generált köztes képeket saját honlapomon is?**

**F** Igen. Animációját animált GIF fájl formájában mentheti, majd honlapszerkesztő szoftver segítségével beillesztheti saját honlapjába. Ha a Flash programot használja, a Flash fájlt közvetlenül a honlaphoz kapcsolhatja. Az animáció megtekintéséhez a honlapra látogatóknak Flash plug-in programra lesz szükségük, amelyet viszont ingyenesen tölthetnek le a www.macromedia.com/downloads. honlapcímről.

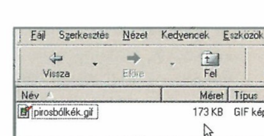


**K Animálhatok-e egyszerre két képet?**

**F** Jó összhatást érhet el, ha az egyik fénykép egy részletét háttérrétegnek kivágja animáló programban. Ezt követően a másik kép kiválasztott részletét a háttér előtt mozgathatja. Jó példa erre a levegőben repülő madár.

**K Miért olyan nagy az animált GIF fájlok mérete?**

**F** Mivel minden képkocka egy önálló kép, így tehát 25 önálló kép adattartalma megegyezik 25 darab ugyanolyan méretű kép nagyságával. Ha aggódik, hogy GIF fájlja túl nagy lesz, próbálja azt lementeni QuickTime (*.mov) formátumban, ezáltal a fájlméret valószínűleg csökken, azonban a csökkenés mértéke az animáció összetettségétől függ. Éppen ezért érdemes fontolóra vennie, milyen hosszúra tervezi az animációt. Kerülje a túl nagy vagy túl hosszú animációk készítését. Nem csupán azért, mert a honlapra való feltöltés sok időt fog igénybe venni, hanem azért is, mert a honlapra látogatók az animáció letöltése közben könnyen beleunhatnak a várakozásba.




## Szótár

**Tweening** (Átalakítás) Számítógép által készített képkockák, amelyek sorozatának két kulcsfontosságú képkocka közé ékelődése a mozgás hatását kelti.

**Képkocka** Az animált filmet alkotó önálló rajz.

**Animált GIF** Állókép helyett rövid animációt tartalmazó fájlformátum.

**Cel** A kézzel rajzolt animáció képkockái. Ezeket a rajzokat eredetileg átlátszó fóliákra, filmekre rajzolták, amelyeket ezután egymásra lehetett fektetni.

**Fps** (Frames per second) A másodpercenként megjelenő képkockák száma. Minél magasabb ez az érték, annál simább, gördülékenyebb az animáció. Az animációknál leggyakrabban használt érték a 24 Fps.

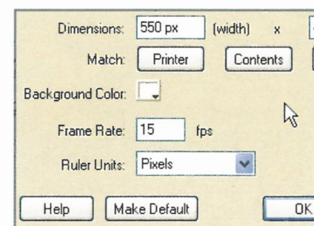
**Kulcsfontosságú képkocka** A tweening eljáráskor használt első/utolsó képkocka. A megfelelő szoftver, mint például a Flash, minden köztes kockát elkészít.

**Timeline** (Időtengely) A képkockák elhelyezkedését ábrázoló sáv. A sávra kattintva tetszés szerint mozoghat a kockák között.

## Hibakereső

**Az átalakított (tween) animáció nem tűnik gördülékenynek.**

Ha az animáció mozgása helyenként szaggatott, próbálja meg megnövelni a kulcsfontosságú képkockák közötti köztes kockák számát. Ellenőrizheti az animáció sebességét is; legalább 15 fps érték szükséges, hogy az animáció a természetes mozgáshoz hasonlítson. Az ellenőrzéshez válassza a **Modify** menü **Document** parancsát, majd nézze meg, és szükség esetén változtassa meg a 'Frame Rate' rovat értékét, végül **OK**.

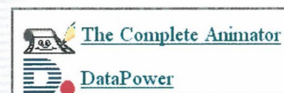





H-P-73-10-20-060

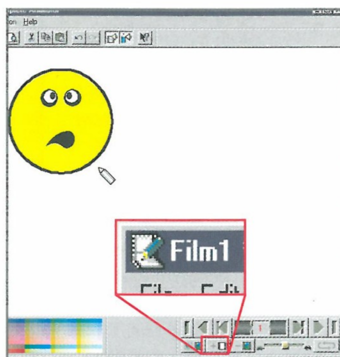
# Manuális tweening

**Bár bizonyos grafikai programok tartalmaznak tweening parancsokat, számítson rá, hogy minden kockát meg kell rajzolnia.**

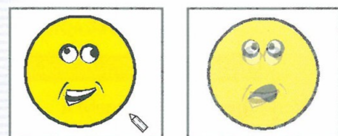



**1** Látogasson el a www.iota.co.uk honlapra. A szoftver bemutató verziójának letöltéséhez kattintson a **Products**, majd a **The Complete Animator** hivatkozásokra.

**2** A program letöltéséhez és telepítéséhez kövesse a képernyő utasításait. Ezután lépjen a **Start / Programok / Iota Software** sorra és a listából válassza a **The Complete Animator Demo** sort. A Complete Animator segítségével, az eszköztár színező és rajzoló funkcióit használva helyezzen egy képet az első képkockába. Két új képkocka elkészítéséhez kattintson duplán a **New frame** parancsra.




**3** Most a harmadik kockában készítse el a kép másik változatát.

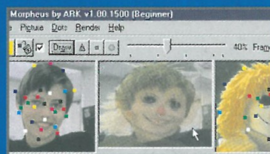


**4** Lépjen a második képkockára, és az **In-Betweening** ikonra kattintva rögtön láthatja munkaterületen a két képkocka halványan egymásba csúsztatott képét. Most ezt a kockát alapnak véve megrajzolhatja a köztes képkockát, csakúgy, mint hajdanában a manuálisan dolgozó animátorok tették.

## Kisokos

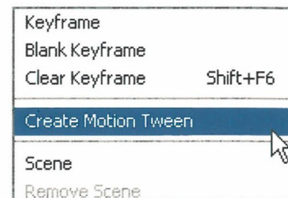
### Képek egymásba alakítása átmenettel

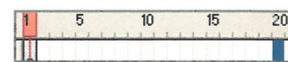
**A tweening módszert általában a rajzfilm animációkhoz használják, de ugyanez a módszer felhasználható fényképek megelevenítéséhez is. A Morphing szoftverek fokozatosan átviszik az egyik képet a másikba. Ha kiválaszt egy kezdő és egy befejező képet, a szoftver elkészíti a köztes kockákat, és fokozatosan átviszi az első képet a másodikba.**



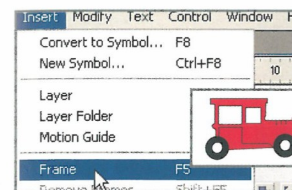
# Számítógépes tweening

**Rengeteg időt és erőfeszítést spórolhat meg, ha a számítógépre bízza az animáció köztes filmkockáinak generálását.**

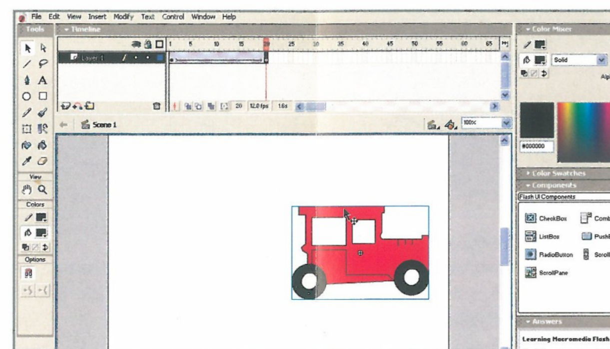


**1** Töltse le a www.macromedia.com honapról a Flash bemutatót. Nyissa meg a programot, és az első kocka helyén készítsen a rajzoló eszközök segítségével egy egyszerű alakzatot. Jelölje ki az alakzatot, majd válassza az **Insert** menü **Create Motion Tween** parancsát.




**2** Az ablak tetején lévő idősengelyen kattintson a 20. számhoz, majd lépjen az **Insert** menü **Frame** opciójára.



**3** Miután az idősengelyen kijelölte a 20-as értéket, húzza az alakzatot a munkaterület egy másik pontjára. A Flash program minden többi kockát elkészít. Kattintson az idősengelyen a köztes kockákra.

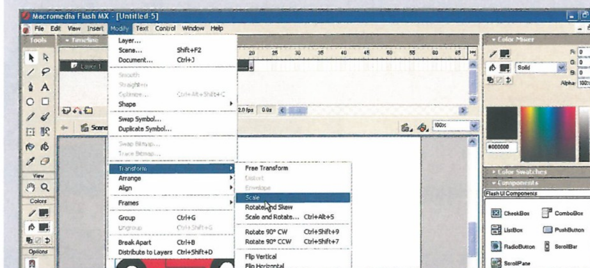
**4** Az idősengelyen a köztes képkockákra egyenként kattintva megtekintheti, milyen munkát végzett a szoftver, azaz milyen új helyzetet ábrázoló képkockákat illesztett a kezdő és végpontok közé.

**5** A Flash programban készült animáció megtekintéséhez nyomja meg a **Return** billentyűt.

## Fókuszban

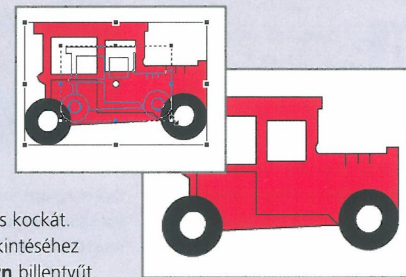
### Alakzatok megváltoztatása tweeninggel

**A tweeninggel megváltoztathatja az objektumok méretét és formáját, sőt a képernyő egy másik pontjára helyezheti át azokat.**



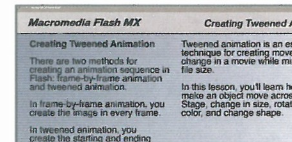
**1** Az előbbi animációt felhasználva lépjen az idősengely első kockájára, jelölje ki az objektumot. Lépjen a **Modify** menüre és kattintson a **Transform,** majd a **Scale** parancsokra.

**2** Most a körvonal sarkait az egér segítségével húzva változtassa meg az alakzat méretét. Amint elengedi az egérgombot, a program újrarajzolja az összes köztes kockát. Az eredmény megtekintéséhez nyomja meg a **Return** billentyűt.



## Elképesztő animációk

Flash MX a különböző effektusok egész sorával áll rendelkezésére. Például pattogó labda hangját rendelheti egy mozgó körhöz, vagy a **Shape tweening** parancs segítségével az egyik alakzatot átviheti egy másikba. Az animációs effektusokról bővebben tájékozódhat, ha a **Help** menü **Lessons** almenüjének **Creating Tweened Animation** parancsát választja. Az útmutató megtekintéséhez kövesse a képernyő utasításait.




## Ötlet

Mutassa meg gyermekeinek, hogyan olvaszthatnak össze fényképeket.

# Kreatív XP-használat

**Háttér az Asztalon**

## Tartalom


- Az Asztal hátterének testreszabása
- Háttérkép létrehozása saját képekből
- Rendrakás az Asztalon
- Weboldalak megjelenítése az Asztalon




Ha az otthoni számítógépen való munka unalmassá válik, ideje színt vinni a PC-alkalmazásba. A Windows XP egyik nagyszerű tulajdonsága, hogy a felhasználók saját elképzelésüknek megfelelően alakíthatják a gép megjelenését. Bármikor könnyedén megváltoztathatja az Asztal hátterét. A megszokott hátterek egy idő után egyhangúvá válhatnak, helyettük bemásolhat képeket az Internetről, vagy letöltheti őket digitális fényképezőgépéről.

### Egy kis képzelőerő

A Windows Megjelenítés tulajdonságai párbeszédablak segítségével könnyen megváltoztatható a háttérkép külseje és hangulata, és az ember maga dönti el, milyen látványelemek legyenek a háttérben. A Windows XP-vel akár egy weblapot is megjeleníthet az Asztalon, amelylyel a világhálón böngészhet.

## Tudta-e?

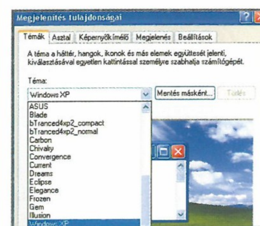
**Egy egész sor interaktív bővítménnyel láthatja el a Windows XP Asztalát, a hírszalagtól az időjárásjelentésen át a sporteredményekig, ha ellátogat a Microsoft Képtárba. A Képtár megnyitásához menjen a 'Megjelenítés tulajdonságai' ablakba, kattintson az**




**Asztal fülre. Válassza az Asztali elemek testreszabása gombot és a Web fület. Kattintson az Új gombra, válassza a Képtár felkeresése opciót. Megnyílik az internetes böngészőprogram az on-line képtárral. Elem hozzáadásához kattintson az Add to Active Desktop-ra.**



## Kérdés-felelet




**K Ha a korábbi külső jobban tetszett, hogyan állíthatom vissza?**

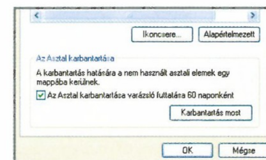
**F** Ha nem elégedett a képernyő új külsejével és beállításaival, akkor a 'Megjelenítés tulajdonságai' párbeszédablakban újra átalakíthatja a Windows XP Asztalt. A **Témák** fülön válassza a **Windows XP** témát a legördülő menüből. Nyomja le az **Alkalmazás** és **OK** gombokat, így visszatér a Windows XP alapbeállításához.

**K Hogyan előzhető meg, hogy az Asztalon levő weblap mérete ne változzon meg minden újraindításkor?**

**F** Az Asztali weblap kis ablakban nyílik meg. Ha az egész képernyőn szeretné látni, kattintson a **Teljes méret** gombra a képernyő jobb felső sarkában. Menjen a Web fülre a 'Megjelenítés tulajdonságai' ablakban. Pipálja ki az 'Asztali elemek zárolása' opciót, nyomjon kétszer **OK**-t.

**K Az Asztalom tele van ikonokkal. El lehet őket távolítani?**

**F** Igen. A Windows XP-ben található egy úgynevezett Asztal karbantartása varázsló. Ez megjeleníti a 60 napnál régebben használt ikonok listáját, és felajánlja az eltávolításukat. Az Asztal karbantartása varázsló futtatásához menjen a 'Megjelenítés tulajdonságai' ablakba, és kattintson az **Asztal** fülre. Válassza az **Asztali elemek testreszabása**, majd a **Karbantartás most** parancsot. Nyomja meg a **Tovább** gombot, és pipálja ki az eltávolítható ikonok jelölőnégyzetét. A **Tovább** gomb újbóli lenyomása után nézze át az eltávolítandó ikonok listáját, nyomja meg a **Befejezés** gombot. A funkció automatikus futtatásához pipálja ki az 'Asztal karbantartása varázsló futtatása 60 naponként' opciót.

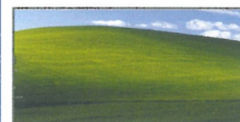



## Szótár




**Ikon** Egy olyan kis kép az Asztalon, amely egy program, fájl vagy mappa megnyitására szolgál. Az ikon szó szintén használatos funkciók vagy eszköztár gombok leírására, mint például a Mentés vagy a Nyomtatás. A képek kifejezetten a gyors és könnyű felismerhetőséget segítik elő.

**Asztal** Az a terület, amelyet a Windows XP betöltődése után látunk. Neve arra utal, hogy a hagyományosan az íróasztalon található nyomtatott anyagokat és irodai felszereléseket egyre inkább a számítógép helyettesíti.



**Grafika** Bármilyen digitális kép, kivéve a fényképeket. Lehet ikon, gomb vagy művészi rajz.

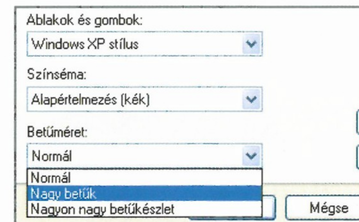
**Háttér** Az Asztal háttere, ami lehet egyszínű, és lehet egy saját kezűleg beszkennelt kép is.

**Megjelenítés tulajdonságai** Az Asztal és az ikonok külső arculata.

## Hibakereső

**Nehezen olvasható a szöveg az Asztalon.**

Ha nehéz kibetűznie az ikonok címkéit vagy a menük szövegét, akkor változtassa meg a betűtípust és a betűméretet az egész Windowsban. Menjen a Megjelenítés tulajdonságai ablakba és kattintson a **Megjelenés** fülre, majd a **Betűméret** legördülő menüre. Három lehetőség közül választhat: Normál, Nagy betűk, és Nagyon nagy betűkészlet. Válasszon közülük, majd nyomja le az **OK** gombot.






H-P-73-10-20-052

# Asztali háttérkép választása

**A Windows XP-ben egy egész sor figyelemfelkeltő és vizuálisan izgalmas háttérkép található. Kövesse az alábbi utasításokat, és válassza ki a személyiségéhez illő képet.**

**1** Menjen a **Start** menü **Vezérlőpult** parancsra. Kattintson a **Megjelenítés** ikonra, majd az **Asztal** fülre. Szintén célravezető, ha jobb egérgombbal kattint egyet az Asztal területén, és kiválasztja a **Tulajdonságok** opciót az előbukkanó menüből.

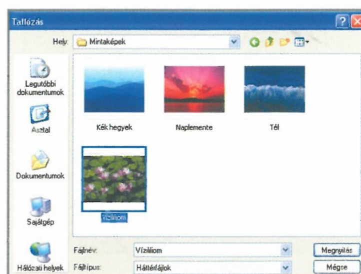






**2** A Megjelenítés tulajdonságai ablakban talál egy listát a Windows XP háttérképeiről. Szintén lehetősége van tallózni egyéb alkalmas képek között a számítógép merevlemezén. Windows XP-ben BMP, GIF, JPEG, DIB vagy PNG képfájlokat használhat az Asztal háttereként.

**3** Ha a merevlemezen tárolt saját képet szeretne kipróbálni, kattintson a **Tallózás** gombra. A háttérként használható képek 'háttérfájlok' típusként vannak megjelölve. Jelöljön ki egy képet és nyomja le a **Megnyitás** gombot.







**4** Miután kiválasztott egy képet, az megjelenik egy kis rajzolt képernyőn, hogy előnézetben is meg tudja nézni.



## Ötlet

Ingyenes Asztali háttérképekért látogasson el www.coolwallpapers.com webhelyre.



## Fókuszban

# Képek átalakítása

**Miután kiválasztotta az Asztal hátterét, még jobban személyre szabhatja a megjelenésének pontos módját.**

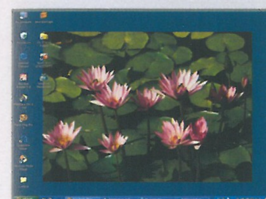
**1** Kattintson a Pozíció legördülő menüre a 'Megjelenítés tulajdonságai' ablakban. Három opciót kínálnak fel a kép elhelyezésére: Középen, Mozaik, Nyújtás.






**2** A Mozaik megismétli a képet eredeti méretben, függőleges és vízszintes sorokban, ameddig a képek teljesen le nem fedik a képernyőt. A Középen opció az Asztal közepére helyezi a képet.

**3** A Nyújtás opció átméretezi, hogy kitöltse a teljes képernyőt. Ha a kép arányai eltérnek a képernyő arányaitól, akkor ez a kép torzulásához vezethet. Ha ezt el akarja kerülni, próbáljon a képernyőhöz hasonló paraméterű képet választani.





## Kisokos

# Tudatos arculat

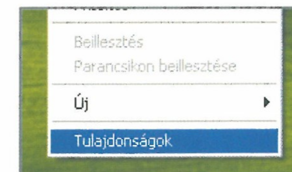
**Ha nem szeretne képet megjeleníteni az Asztalon, válasszon egy egyszerű színt. Menjen a 'Megjelenítés tulajdonságai' ablak Asztal fülére. Válassza a Nincs opciót a Háttérnél, és nyomjon OK-t. Ha meg akarja változtatni az alapszínt, kattintson a Megjelenés fülre, ott jelölje ki a Színséma menüt, és kattintson a Speciális gombra. Válasszon új színt az '1. szín' legördülő menüjéből.**

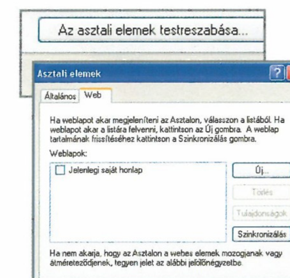



# Weblap hozzáadása az Asztalhoz

**A Windows XP-ben található egy olyan funkció, amely lehetővé teszi egy élő weboldal használatát háttérként, miközben kapcsolódik az Internetre.**

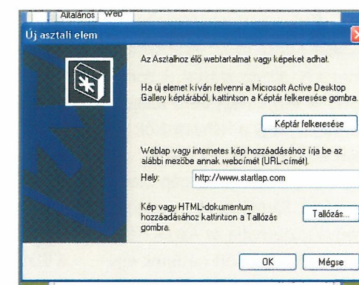
**1** Amikor egy aktív weboldalt használ háttérként, akkor a böngésző elindítása nélkül szörfözhet a világhálón. A kedvenc weblapja beállításához kattintson jobb gombbal az Asztalra, és válassza a **Tulajdonságok**at.




**2** A Megjelenítés tulajdonságai ablakban kattintson az **Asztal** fülre, és az **Asztali elemek testreszabása** gombra. Az új ablakban kattintson a **Web** fülre. A Weblapok alatti mezőben a 'Jelenlegi saját honlap' szerepel. Kattintson a jelölőnégyzetbe, ha a böngésző jelenlegi kezdőlapját szeretné háttérnek. Egyéb esetben nyomja le az **Új** gombot.

**3** Egy internetes weboldal hozzáadásához írja be az oldal URL-jét a megfelelő mezőbe, és nyomjon **OK**-t. Ha a webhely jelszóval védett, írja be a jelszót a **Testreszabás** gombra kattintva. Egyéb esetben nyomjon **OK**-t.







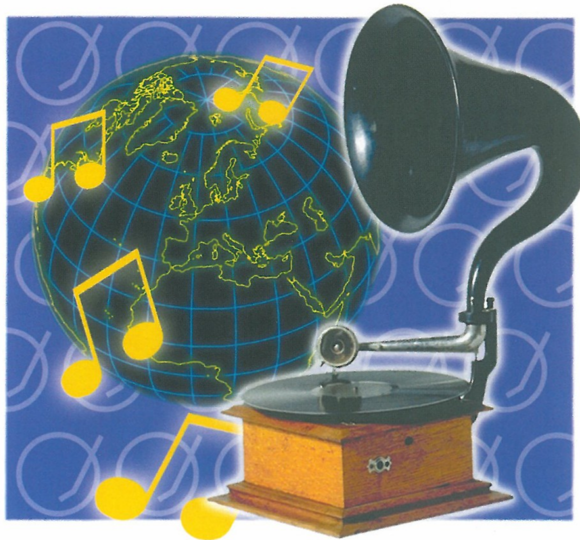
**4** A kiszemelt webhely címe megjelenik a Weblapok listában a kezdőlap mellett. Ha valóban csak az új honlap négyzete van bejelölve, nyomjon **OK**-t. Az Asztal fül alján kattintson az **Alkalmazás** és az **OK** gombokra. A kiválasztott weblap megjelenik az Asztalon. Ha be akarja zárni a webhelyet és vissza szeretne térni az alapértelmezett Asztalhoz, nyomja meg a **Bezárás** gombot.

# Zene a világhálón

## A hangok házhoz jönnek

## Tartalom

- Zenei stílusok felkutatása internetes könyvtárak segítségével
- Előadóművészek, hírességek honlapjai
- A Világhálóról letöltött zenei fájlok lejátszása



Az Interneten zenei témájú honlapok ezrei találhatók. Bizonyos honlapokat, mint például az előadóművészek saját oldalait a kiadó cégek működtetik. A lelkes rajongók is rengeteg honlapot üzemeltetnek, ahol kedvenc énekesükről vagy együttesükről olvashatunk. Sok honlapról lehet letölteni hanganyagokat, és ezek a PC-n közvetlenül lejátszhatóak. A legkülönbözőbb zenei fájlok, zeneszámok találhatók a neten.

A letöltött anyag lejátszásához megfelelő szoftverre szükséges. Ha gépén nincs ilyen program, a szóban forgó honlapokon megtalálhatja a szükséges programok elérését segítő hivatkozásokat. Ezek a programok egyszerűen letölthetők, a gyakran ingyenesek.

### Tetszés szerint

Gyerekjáték megtalálnia a megfelelő zenei stílust, az adott lemezt, sőt egy bizonyos zeneszámot is, ha tisztában van az Interneten elérhető számos keresési lehetőséggel és módszerrel.

## Tudta-e?

**Bár valószínű, hogy gépére telepítve vannak a hagyományos audió és videó szoftverek, ezek a programok nem alkalmasak rá, hogy optimális hangminőséggel szólaltassák meg az Internetről letöltött zenei anyagokat. Beszerezhet speciális zenei lejátszó programot, amelynek letöltése gyakran még pénzébe sem kerül. A RealOne Player (www.real.com) és a Shockwave (www.macromedia.com) készítői megengedik a programok ingyenes verzióinak honlapról történő letöltését. Az említett két program segítségével a napjainkban az Interneten keresztül elérhető zenei fájlok majdnem mindegyike lejátszható.**






## Kérdés-felelet

**K Miért tart olyan sokáig egyes fájlok letöltése?**

F Ennek általában két oka van. Az első ok a modem sebessége. Mindenképpen érdemes 56 kb/s sebességű vagy gyorsabb modemet gépéhez csatlakoztatnia. A második ok az, hogy a Világháló rendszerint lassúbb, amikor Amerika internetes kapcsolatban van. Legjobb, ha a képeket és a zenei fájlokat vagy korán reggel vagy későn este tölti le, vagyis olyan időszakban, amikor Amerikában dolgoznak vagy alszanak.

Download the free player. Register Quick
Select your operating system:
Mac OS X v10.2 "Jaguar"
Mac OS X v10.1.3-10.1.5
Mac OS 8.6/9
Win 98/NT/Me/2000/XP
Select a language: English
E-mail Address
First Name
Last Name
Select country: United States
Check system requirements and notes to QuickTime Pro and DVD
Apple Privacy Policy

**K Szükségem van-e bármi másra a zenei fájlok letöltéséhez?**

F A modemen és internetes kapcsolaton kívül szüksége lesz egy 16 bites (vagy nagyobb) hangkártyára, illetve egy pár jó minőségű számítógépes hangfalra. Nézzen utána; ha gépe multimédiás PC, lehet, hogy ezek az eszközök alaptartozékok.



**K Melyik segédprogram a legjobb?**

F Az, amelyik képes kezelni a hangfájl fájlformátumát, amely viszont a fájl forrásától függően többféle lehet. A RealOne Player, Shockwave és Quick Time alapverzióit ingyenesen letöltheti, így akár mindhárom programot telepítheti, és a lejátszásához a legmegfelelőbbet használhatja.

**K Mi az oka, hogy néha az adott zeneszámnak csak egy részét tudom letölteni?**

F Nem mindegyik honlap tartalmazza a teljes zeneszámot. Lehet, hogy mintaként csak a szám egy része tölthető és játszható le. Ha tetszik a zene, hitelkártyája segítségével Interneten keresztül megrendelheti.

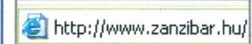
## Szótár

**Letöltés** Fájl áthelyezése az Internetről vagy más hálózatról a saját számítógépére.

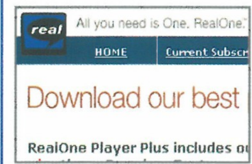
**Multimédia** Különböző audió és vizuális eszközök egységbe rendezése a számítógépen, mint például a grafika, animáció, videó és hang.

**Hangkártya** Az analóg jelek digitális jelekké alakítására szolgáló eszköz, amely ezáltal lehetővé teszi a hangok számítógépen történő lejátszását.

**Cím** A honlapok elérhetőségét jelző hely. A cím általában 'www.'-vel kezdődik és például magyar honlapok esetében '.hu'-val, amerikai honlapoknál '.com'-al végződik. Például a Zanzibár együttes honlapcíme: www.zanzibar.hu.




**Segédprogram** (Plug-in) Kis szoftver, amely további funkciókkal ruházza fel az alapprogramot.




## Hibakereső

**Olyan beépülő modul letöltésére kérik fel, amely már telepítve van a gépére.**

To listen to the RealAudio sound clips, you'll need:
can download one at no charge
Download the latest free RealOne Player by going to this page, and then clicking the "Download the Free

A legtöbb cég gyakran frissíti szoftvereit, még az ingyenesen letölthetőeket is, és erről figyelmeztetést küld. Megtörténhet, hogy már letöltötte a RealAudio Player egyik változatát, és az Internetről mégis újbóli letöltésre irányuló kérés érkezik. Ne aggódjon, csak arra hívják fel a figyelmét, hogy a fájl lejátszásához bővítésre van szükség, amely általában ingyenes. A frissítés telepítéséhez kövesse a képernyő utasításait. Ezt követően már az új programot fogja tudni használni.



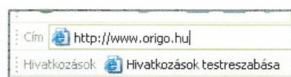
H-P-73-10-20-062

# Előadók vagy együttesek keresése

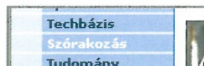
**Az előadókra és együttesekre vonatkozó honlapok kereséséhez használjon keresőprogramot, például az Origót. A hivatalos honlapok nagyobb valószínűséggel tartalmaznak hangfelvételeket.**

**1** Csatlakozzon Internet-szolgáltatójához. Ha Internet Explorert használ, válassza a **Start** menü **Programok** almenüjét, majd kattintson az **Internet Explorer** sorra.





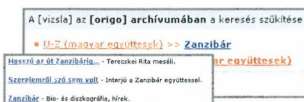
**2** Amikor a program megnyílik, a címsorba gépelje be az Origo címét (www.origo.hu).



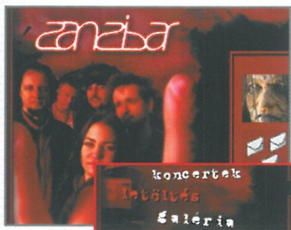
**3** A számos témakör és kategória közül válassza a Szórakozás hivatkozást.



**4** Kattintson a Zene sorra, majd az oldal bal alsó részében található Gyorskeresés rovatban válassza a 'csatornában' opciót, és írja be az együttes vagy előadó nevét, majd kattintson a **OK** gombra.



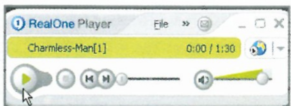
**5** A megjelenő találatok mellett láthatja az adott honlap rövid tartalmát. Válassza azokat a hivatkozásokat, amelyek ismertetője hangfelvételekről, audió fájlokról tesz említést.



**6** Amikor megtalálta a kívánt honlapot, kattintson arra a hivatkozásra, amelyikről letölthetők zenei számok (példánkban Letöltés hivatkozás). Ha gépén van lejátszó szoftver, a zeneszámok letöltődnek, vagy a honlap megkéri a megfelelő szoftver letöltésére.



**7** Majd a hangfájl is letöltődik. Ez a folyamat néhány percet vesz igénybe.

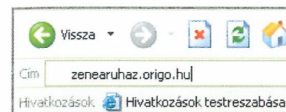


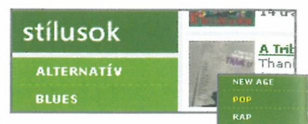
**8** A fájl lejátszásához nyomja meg a lejátszó program **Play** gombját.

# Zenekeresés zenei stílus alapján

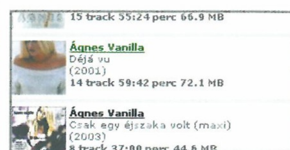
**Az Interneten megtalálhatja a zenei ízlésének megfelelő, meghallgatható számokat. Bármilyen zenét könnyedén megkereshet, legyen az jazz, blues, pop, rap vagy bármi más.**

**1** Az Interneten válasszon egy honlapot, például az Origo zenei áruházáét (zenearuhaz.origo.hu).





**2** A Stílusok listájából válasszon egyet, például az **Alternatív** stílust.



**3** Kattintson a keresett zenei irányzatra, legyen ez, például a pop. Válasszon az előadók listájából (legyen ez Ágnes Vanilla). A megjelenő Tracklistában kattintson a meghallgatni kívánt számra.



# Zenei magazinhonlapok

**Az internetes zenei magazinok tartalma színes és gazdag. Ezeken mindent megtalál, a hazai cikkek on-line verzióitól kezdve egészen a rajongók által szerkesztett honlapokig és helyi írásokig.**

**1** Írja be keresőjébe a http://vizsla.origo.hu-t.

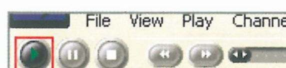




**2** A Keresés rovatba írja be, hogy 'zenei magazinok', jelölje meg a magyar weben opciót, majd nyomja meg a **Keress!** gombot.

**3** A megjelenő listából válassza ki a legérdekesebbnek ígérkező hivatkozást (legyen ez a 'zenei magazinok' találat).

**4** Ha valamelyik magazin honlapon meghallgatható számokat talál, a zeneszám lejátszásához kövesse a honlap utasításait.



## Fókuszban

# Zenei kiadók honlapjainak felkutatása

**A komoly lemezkiadó cégek saját honlappal rendelkeznek, ahol felsorolják a gondozásuk alatt megjelent lemezek előadóit, és lehetővé teszik az újdonságokba való belehallgatást.**

**1** Internetes böngésző programjába gépelje be a www.zenesz.lap.hu címet.



**2** Ezen a zenei honlapokat kategorizáló oldalon megtalálhatja a legnagyobb külföldi és számos hazai kiadó hivatkozásait.



**3** Válassza például a Magyarországi kiadók rovatot.

**4** Ha például szeretne a Bahia kiadó honlapjára ellátogatni, kattintson az ABC sorrendben megjelenő lista megfelelő hivatkozására.

**5** A Bahia főoldalának megjelenése után az Info részben található MP3 gyűjtemény hivatkozásra kattintva, böngészhet a meghallgatható zenék között.



## Kisokos

# Előadóművészek a világhálón

**Sok zenész rendkívül körültekintően kezeli az Internet kérdését. David Bowie például nagy energiát fordított honlapjára. A honlapcímek kitalálásakor érdemes alkalmazni a következő szabályt: a legtöbb cím 'www.'-vel kezdődik és '.com'-al végződik. Logikus tehát, hogy David Bowie honlapcíme www.davidbowie.com, Madonnáé pedig www.madonna.com.**



# Emulátorok világa

A játék örök

## Tartalom


- Játékemulátorok a számítógépen
- Emulátorok és ROM-ok beszerzése
- PlayStation játékok a számítógépen
- Emulátorok letöltése az Internetről





Évente több millió játékkonzolt adnak el világszerte, ilyen például a Sony PlayStation. A konzolok először akkor tettek szert széleskörű ismertségre, amikor a Nintendo és a Sega piacra dobta a 8-bites gépeit a nyolcvanas években. A Sega Dreamcast, a Sony PlayStation 2 és a Microsoft X-Box megjelenése óta a konzolra épülő interaktív játékok a technológiai fejlettség új szintjére léptek.

### A számítógép mint játékkonzol

Nincs feltétlenül szükség konzolra ahhoz, hogy izgalmas és érdekfeszítő játékokat játsszunk. Ezt az úgynevezett emulátor programoknak köszönhetjük. Emulátorok segítségével a konzolokkal gyártott játékokat saját számítógépünkön is játszhatjuk. Ez a kártya az emulátorok világába ad bevezetést. Megmutatjuk, hogyan működnek, hol találhatóak az Interneten, és hogyan játszhatunk velük a számítógépünkön.

## Tudta-e?

**A Bleemcast az emulátorok másik fajtája, amelyet a Dreamcast konzolhoz terveztek. A Dreamcast egy rendkívül népszerű konzol volt, jól lehet nem érte el a PlayStation sikerét. A Bleemcast segítségével a PlayStationt emulálhatjuk a Dreamcast konzolon, vagyis a legtöbb PlayStation játék működni fog a Dreamcast eszközön. Emellett javítja a grafika minőségét a tónusok árnyalásával, ennek köszönhetően a darabos szélek kisimulnak, és a pixelpontok kevésbé feltűnőek.**






## Kérdés-felelet

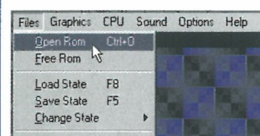
**K Mi a teendő, ha egy emulátor nem kompatibilis a számítógépemmel?**

**F** Minden konzolhoz találni fogunk különféle típusú emulátort. A Nintendo 64-hez például legalább négy létezik – az UltraHLE, Nemu64, TRwin, és a Corn. A régebbi konzoloknak vannak DOS és Windows emulátorai, ezért aztán egy kicsit keresgélnie kell, amíg megtalálja a számítógépéhez leginkább megfelelőt.

**K Mennyire nehéz egy emulátort a gépre tenni?**

**F** Először el kell olvasnia a 'readme.txt' fájlban található információkat, de ettől eltekintve a legtöbb emulátornak igen egyszerű kezelői felülete van, Windows-típusú menükkel és az ismerős opciókkal, hogy a konfiguráció eredménye a megbízható működés legyen.

**K Könnyű-e megtalálni a játék ROM-okat?**




**F** Sok webhelyen találunk ROM-okat, de legtöbbször csak akkor szabad őket letölteni, ha rendelkezünk a játék eredeti verziójával. A legjobb megoldás egy keresőgép segítségével felkutatni a ROM-okat.

THE ROMS:
BEST 6:
NAME: SIZE
Cannon fodder 635Kb

**K Vásárolhatok emulátorokat és ROM-okat a számítógéphez?**

**F** Semmiképpen ne fizessen az emulátorokért vagy ROM-okért, mivel ezek ingyenesek. A ROM-ok árusítása törvénybe ütközik, mivel ezek az eredeti csomagolás vagy CD biztonsági másolatai. Az egyetlen jelenleg is kapható emulátor a Bleem!, amely Amerikában legális.

**K Mire kell ügyelni, amikor emulátort keresünk?**

**F** Előtte válaszolja meg az alábbi fontos kérdéseket. Melyik játékokat kell támogatnia? Jól és pontosan visszaadja-e a képeket és hangokat? Mennyire könnyű kezelni?

## Szótár

**Emulátor** Olyan program, amely egy hardver eszközt imitál az eszközhöz tartozó szoftver futtatásához. Például telepíthet egy emulátort, amely segítségével a Sega konzolhoz készült játékokkal játszhat.

**ROM** Az emulátorok esetében a szó egy adatforrást jelöl, amely csak olvasható, szerkeszthető vagy újraírható. Speciális eszközök segítségével juthatunk hozzá az adatokhoz a játékkártyából, amelyet számítógépes formátumba kell átalakítani. Ezután használható lesz az emulátorral. A ROM a játékot tartalmazó fájl neve is. A ROM rövidítése a read-only memory kifejezésből ered (csak olvasható memória).

**Joy pad** A konzolokon használt játékvezérlőkhöz hasonló, számítógépes vezérlőeszköz.

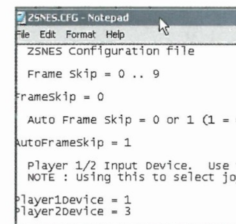
**Grafikus gyorsító** Egyfajta grafikai illesztőeszköz, amely gyors, nagy felbontású és háromdimenziós grafikákat hoz létre. Ismert gyártók többek között az NVIDIA és az ATI.




## Hibakereső

**A számítógépre telepített emulátor nem akar megfelelően működni.**

Minden emulátort megfelelően konfigurálni kell, mielőtt futtatná őket a számítógépen. Normál esetben ez a gépén található grafikai és hangkártya és az emulátor egymáshoz illesztését jelenti. Néhány emulátor csak adott eszközökkel működik együtt, ezek hiányában nem tudja használni az emulátort. A helyes konfigurációhoz a 'readme.txt' vagy a '.cfg' fájlban talál információkat. Ha továbbra sem működik az emulátor, akkor nézzen meg egy részletes leírást a webhelyen, ahonnan letöltötte.






H-P-73-10-20-058

A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.

# Melyik emulátort válasszam?

**Gyakorlatilag minden létező konzolhoz található emulátorokat, a Dreamcast-tól és PlayStation 2-től eltekintve, mivel ezek teljesítménye nem reprodukálható a mai számítógépeken.**

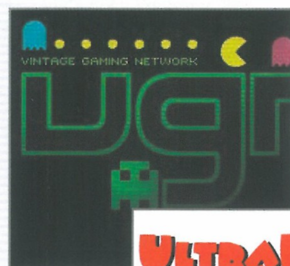
■ A legnépszerűbb konzol emulátorok közé tartozik a Bleep!, SMYNES, NeoGeo, UltraHLE és az Odyssey. Mindegyik egy olyan alkalmazás, amely egyetlen konzolt emulál, mint például a Nintendo 64, PlayStation, Super Nintendo és a Sega Megadrive.













■ Több webhelyről is letöltheti az emulátorokat. Nézze meg az alábbi webhelyeket: www.vg-network.com, www.bleem.com, és www.ultrahle.com. Az emulátorokat nem nehéz megtalálni, viszont a ROM-ok (vagyis az emulátorral kompatibilis játékok) megfelelő verzióinak felkutatása már nehezebb feladat. Ennek oka az, hogy elvileg tilos a ROM-ok letöltése, ha nem rendelkezik az eredeti konzollal és a játékokkal.

■ A legtöbb emulátor jelentősen növeli az adott játék grafikai és hangminőségét az eredeti konzolhoz képest. Az UltraHLE emulátor kiváló példa erre, mert amikor számítógépen használjuk egy grafikus gyorsítóval együtt, akkor nagyon magas felbontásban képes a Nintendo 64-et emulálni.



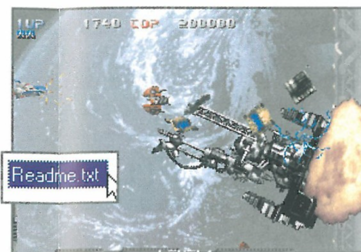
## Ötlet

Mindig legyen naprakész a vírusirtó programja, ha gyakran másol fájlokat az Internetről.

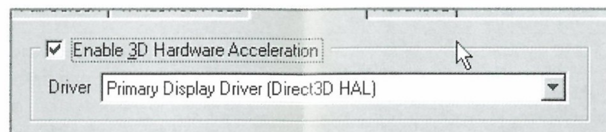



# Emulátorok és ROM-ok telepítése

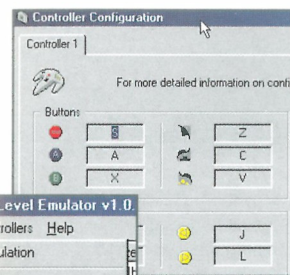
■ Az emulátorokat nagyon könnyű telepíteni és konfigurálni, és legtöbbjükhöz tartozik egy 'readme.txt' fájl, amely hasznos telepítési és konfigurálási útmutatót tartalmaz. A telepítés megkezdése előtt olvassa el ezt a fájlt.



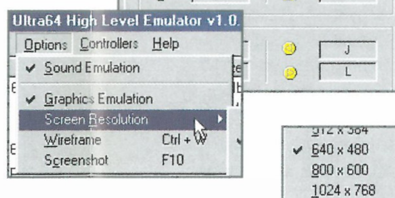

■ Ha megtörtént az emulátor telepítése a merevlemezre, először ellenőriznie kell, hogy kompatibilis-e a hardverkörnyezettel. Ezek közül is a legfontosabb a grafikai kártya.



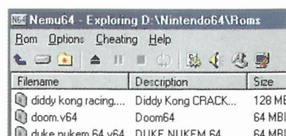

■ A legtöbb emulátor Windows kezelői felülettel rendelkezik, amellyel megadhatja a hardver beállításokat. Kiválaszthatja a hangkártyát, és hozzáadhat joysticket vagy game padet.




■ Szintén átállíthatja a hang és grafika paramétereit, ha megváltoztatja a hangoknál a csatornák számát vagy a képernyő felbontását. Egyes emulátorok megengedik, hogy a játék különböző állapotait elmentse és betöltse, és a különböző webhelyekről le is töltheti az elmentett játékokat.




■ Ekkor már csak annyi a teendő, hogy választ egy játékot a letöltött ROM fájlok közül.

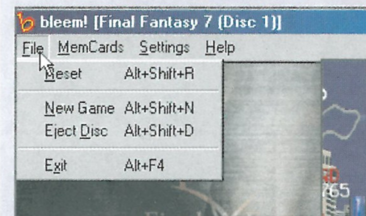





## Fókuszban

# A Bleem! bemutatása

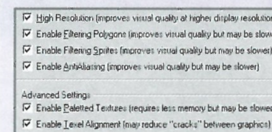
■ Minden számítógépes emulátor ROM fájlokat használ. Ezzel szemben a Bleem!, amely a PlayStation emulátora, az eredeti PlayStation CD-t kéri. Ennek az az oka, hogy a legtöbb PlayStation játékfájl nagyméretű, akár 650 MB vagy ennél több is lehet. Más emulátorok ROM-jai általában nem haladják meg a 30 MB-ot, ezért aztán gyorsan letölthetőek az Internetről.







■ A Bleem! emulátor haladó grafikai opciókkal rendelkezik, ami gyakorlatilag azt jelenti, hogy a játékok számítógépes változatai jobb felbontásban játszhatóak, mint az eredeti PlayStation konzoljáték.







## Kisokos

# Zseb-emulátorok

**Léteznek emulátorok a kézi játékgépekhez is, mint a Gameboy, Pocket NeoFeo, Lynux vagy a Nomad. Használatuk és konfigurálásuk hasonló a vezérlőpult emulátorokéhoz. A kéziszámítógépekhez kapható többek között egy Gameboy emulátor. Egy USB vagy soros kapcsolat segítségével telepítheti az Internetről letöltött ROM-okat a kéziszámítógépre. Ennek egyik előnye, hogy több játékot tárolhat egy eszközön anélkül, hogy sok játékkazettára lenne szüksége.**



# Hang videofilmhez

Beszélő képek

## Tartalom


- Videoszinkron rögzítése a Videostúdióban
- Hangklipek szerkesztése videofilmekhez
- Ingyenes hang-szerkesztő program letöltése



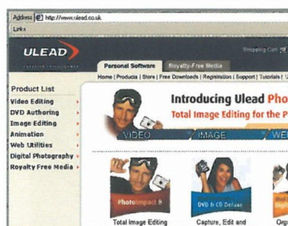

Hangok hozzáadása a videoklipekhez egyszerű és szórakoztató feladat, ráadásul hangulatot kölcsönöz még a legalapvetőbb videofelvételnek is. Használhat házi készítésű hangokat, zenét vagy beszédhangot, illetve kész hangeffektusokat is. A nyaralás alatt készült videókat érdekesebbé tehetjük alámondott beszédhanggal, és az olyan hanghatásokkal, mint az állathangok vagy hangszerek. Groteszk hangokkal humoros jelleget adhatunk képeinknek.

### Rendezői változat

Nagyon hatásos lehet, ha a már elkészült hangklipeket kreatívan szerkeszti és helyezi el a videofelvételen. A hangok segíthetnek kiemelni a videó alapötletét. Ez a kártya praktikus tanácsokat nyújt hangklipek felvételéhez, emellett bemutatja az Ulead VideoStudio programot, amely segít a kezdőknek elsajátítani a hangszerkesztés alapjait.

## Tudta-e?

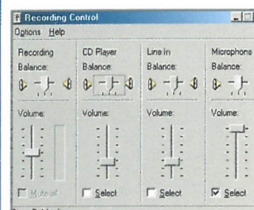
**Ha kísérletezni szeretne a hangklipekkel, próbáljon ki egy hangszerkesztő programot, mint például a VideoStudio. Egy MP3 fájl megnyitása után haladó szerkesztési műveleteket hajthat végre a hangfájlon, beleértve az effektek hozzáadását, a fokozatos némítást és a hangfájl hosszának megváltoztatását. A www.ulead.com webhelyről letöltheti a VideoStudio próbaverzióját. Kattintson a Free Downloads hivatkozásra, majd válassza a VideoStore 6.0 opciót.**




## Kérdés-felelet

**K Hogyan érhető el, hogy a felvett beszédhang ne legyen halk?**

F Az alábeszélt videohangnak néha semmi köze nincs a mikrofonhoz. Nyissa meg a Volume Control ablakot, és ellenőrizze a felvételi beállításokat. Kattintson az **Options**, majd a **Properties** menüre. Jelölje ki a 'Recording' opciót, és a 'Show the following volume controls' résznél válassza a **Microphone** and **Recording Volume Controlt**. Kattintson az **OK**-ra, és ellenőrizze a hangerő szintjeit.




**K Szerkeszthető-e a video hanganyaga?**

F Igen. A hanganyag szerkesztése memóriahelyet szabadít fel, élvezetesebbé teszi a videót és nagyobb kifejezőerőt kölcsönöz a felvételnek. A hangszerkesztés hasonló a videoszerkesztéshez, megválaszthatja, hogy mikor szólaljon és szűnjön meg a hang a film közben. Egy jól megkomponált hanganyag drámai hangulatot kölcsönözhet a videofilmnek. Ne aggódjon, ha néhány pillanatig csend van, ez is nagyon hatásos lehet.




**K Letölthetek szerzői jogvédelem nélküli hangokat az Internetről?**

F Igen. Sok webhelyen talál ingyen letölthető hangklipeket. A hangok legtöbbször MP3- fájlok, ezért viszonylag kicsik és megközelítőleg CD-minőségűek. Nézze meg az alábbi webhelyeket:

- www.mp3.lycos.com
- www.mp3.com
- www.rollingstone.com
- www.winamp.com

Mindig győződjön meg róla, hogy a hangfájlok után nem kell jogdíjat fizetni, mivel ebben az esetben tilos letölteni őket.




## Szótár

**MP3** Tömörített hangfájl, amely a tömörítésnek köszönhetően kevesebb memóriát igényel. Az MP3-fájlokból hiányoznak azok a frekvenciatartományok, amelyeket az emberi fül elméletileg nem képes észlelni. Noha ez enyhén rontja a minőséget, az MP3 fájlok minősége megközelíti a CD-k minőségét.

**Fade in/out** Átmenet halk hangoktól kezdve a hangos felé és vissza. Ha megfelelően használjuk őket, az elnémítás és felerősítés igen hatásosak a filmek alatt. A VideoStudio Fades funkciója az eredeti felvételből új hangokat állít elő.

**Idősáv** (Timeline) Sáv, amely megmutatja, hogy hol vannak a hang- vagy képi 'események' a filmben. A legtöbb szerkesztés itt történik, ezért nem árt jobban megismerni.

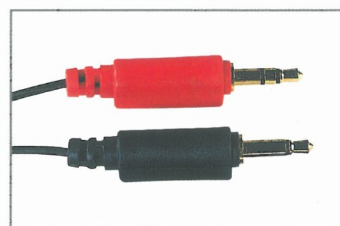



**Klip** Digitális formátumban tárolt hangfelvétel a számítógépen.

## Hibakereső

**Egyenetlen, zajos hangokat tud csak felvenni a VideoStudioban.**

Ellenőrizze a hangforrás (minidisk lejátszó, kazettás magnó, mikrofon) és a számítógép közötti csatlakozást. A piszkos vagy rosszul bedugott csatlakozók rontják az átvitelt, és lehet, hogy meg kell ismételni miattuk a felvételt. Ha piszkosak, portalanítsa őket tisztítószerrel, és csatlakoztassa őket megfelelően.



H-P-73-10-20-060

*A Mit tud a számítógépem?* alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.

# Hangok átvitele a számítógépre

**Számtalan módon elhelyezheti a hangokat a számítógép merevlemezén a VideoStudio számára. A hanggyűjtemény változatos és érdekes marad, ha kipróbál néhányat az alábbi módszerek közül.**



■ A számítógép hátlapján található „mic" bemeneten keresztül bármely külső eszközről felvehetőek hangok, feltéve, hogy van kimenet, és a jack dugó passzol a számítógépbe. Ha hangfelvételre képes MP3 vagy minidisk lejátszója van, akkor a szabadban is felveheti a szükséges hangokat. Kísérletezzen olyan hanghatásokkal, mint a természet hangjai vagy az utcai zajok.

■ Ne riadjon vissza a kísérletezéstől. Ha filmje viszonylag egyszerű, akkor a háttérzene és egy egyszerű alámondás is megfelel. Néhány érdekes hang azonban megfelelő szerkesztés mellett az átlagos felvételt is különlegessé varázsolhatja. És ne feledje, hogy végtelen számú kis hangklipet rögzíthet egyetlen video számára. Ez azt is jelenti, hogy nem kell folyamatos hanganyagot komponálnia a filmhez.

## Fókuszban

### Navigáció a programban

**A VideoStudio egy viszonylag egyszerű program, amely számos hasznos funkciót tartalmaz. Ezek közül néhányat érdemes megismerni még mielőtt elkezd dolgozni a programmal. Az itt látható minta a képernyő bal oldalán megjelenő információt mutatja, amikor külső forrásból készítünk felvételt egy CD-ről.**

**Duration** A jelenlegi felvétel hossza.

**Mark in** A hang kezdőpontjának beállítása.

**Mark out** A hang végpontjának beállítása.

**Fade in and out** Fokozatos elnémítást (jobb) vagy fokozatos felerősítést (bal) ad a hangmintához.

**i** Rákattintva információt kaphat a hangról, amellyel éppen dolgozik.

**Volume** Az éppen kijelölt hangot szabályozó gomb.

# Hangok külső forrásból

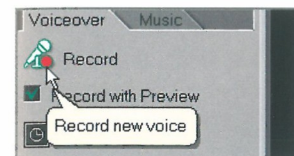
**A videóhoz bármilyen, kimenettel rendelkező külső forrásból hozzáadhatunk hangokat, mint például egy kazettás magnó vagy MP3-lejátszó. A bemeneti oldalhoz egy mikrofont csatlakoztatva szöveget rögzíthet a videóhoz.**

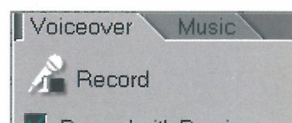


**1** Kattintson a **Start, Programok** gombokra, majd a **VideoStudio**ra, vagy kattintson az Asztalon található parancsikonra.

**2** Nyissa meg a videofájlokat, amelyekhez a hangot szeretné adni. A videó lehetőleg legyen készen, mert így sokkal könnyebb a hanganyag szerkesztése.

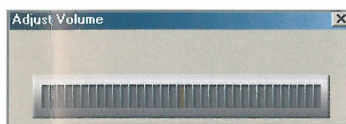
**3** Kattintson a hangsáv ikonra az idősávon, hogy aktiválja. Amikor a hangsáv aktív, világítani kezd. Ellenőrizze, hogy a felvételi forrás csatlakoztatva van-e a géphez.




**4** Győződjön meg róla, hogy a felvételi forrás a megfelelő helyről indul majd el. Kattintson a **Record** gombra a VideoStudioban. Az ikon szürkéről vörösre vált.

**5** A program jelzi, hogy állítsa be a felvétel hangerejét. Nyomja le a **Start** gombot, és a felvétel elindul. Ha elkészült, kattintson ismét a **Record** gombra. A felvétel külön sorként jelenik meg az idősávon.




## Kisokos

### Hallgatni arany

**Az egész film alatt ne menjen a zene. A film kulcsfontosságú pillanatai előtt próbálkozzon hosszabb csenddel. Például egy kosárlabdázót mutató video esetében a csend a labda hálóba érkezésekor érhet véget. Két hangfájlból ezután fanfárt játszhatunk le, majd tapsot. Ebben a filmrészletben tehát a feszültséget nem hanggal, hanem hang nélkül építettük fel, amit a spontán taps old fel a pontszerzés pillanatában.**



# Hangok hozzáadása CD-ről

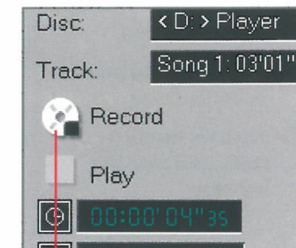
**Közvetlenül egy CD-ről is átvehet hangokat a számítógép merevlemezére, hogy utána a VideoStudioban dolgozzon vele. Ne használjon erre a célra szerzői jogvédelem alatt álló anyagokat.**

**1** Nyissa meg azt a videofelvételt, amelyhez hangot szeretne adni. Helyezze be a használni kívánt CD-t a CD-lejátszóba.



**2** A hangsáv ikonnál kattintson a zenesáv ikonra. Az ikon kigyullad, jelezve, hogy aktív.

**3** Válassza ki a felvenni kívánt számot, és nyomja le a **Record** gombot. A VideoStudio elindítja a CD-t, és az ikon szürke lesz. Mivel a hang forrása egy tisztán digitális CD, a felvétel hangereje megfelelő lesz, és nem kell állítania rajta. Nyomja le újra az ikont a felvétel leállításához.




**Start/Stop recording (Felvétel elindítása/megállítása)**




**4** A felvett klip megjelenik az idősávon.

# Felvételek szerkesztése

**Ha hozzáadta a videóhoz a hangklipeket, jöhet az elnémítás és a hangosítás. Megváltoztathatja a klip hosszát, és áthelyezheti a hangot a megfelelő helyre a filmben. Ne feledje, a jó szerkesztés feldobhatja a filmet, ezért érdemes kísérletezni a hangokkal.**

■ Az elnémítás hozzáadásához az idősávban kattintson a 'fade' gombra a hangszerkesztő ablakban. A VideoStudio automatikusan elkészíti a fokozatos hatásokat.



■ Egy klip hosszának átalakításához helyezze a kurzort a hangklip sávjának végéhez, és méretezze át a klipet tetszés szerint. Ezután ragadja meg és húzza a megfelelő helyre a filmben.



## Ötlet

Állítson össze számítógépes hangtárat, hiszen bármikor hasznára lehet.

# Zenei adatbázis

**Adat-rendezés**

## Tartalom

- Új adatbázis program készítése Ability programban
- Mezők kialakítása és elnevezése
- Az összegyűjtött információk begépelése
- Űrlapkészítés Ability programban



Az Ability Database olyan összetett, könnyen kezelhető program, amelyben fontos információkat tárolhat. Legyen szó akár már meglévő CD-felvételekről, akár olyan számokról, amelyeket hallott valahol és meg szeretné szerezni őket. Az adatbázist saját elvárásának megfelelően alakíthatja ki.

### Nyomon követés

Az Ability Database programban bejegyzéseket helyezhet el az új számokról, tárolhatja az adatokat, és bármikor kinyomtathatja a szükséges információkat. A könnyebb és gyorsabb áttekintés érdekében tetszés szerint táblázatos vagy űrlap formában is megjelenítheti az információkat. A kártyában bemutatjuk, hogyan készítheti el klasszikus zenei adatbázisát. A gyűjteményt katalogizálhatja, és folyamatosan újabb tételekkel bővítheti. Az elkövetkező oldalakon ismertetett lépéseket bármilyen zenei irányzat adatbázisának összeállításához felhasználhatja.

## Tudta-e?

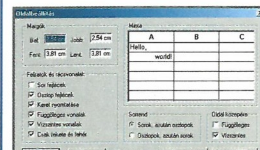
**Az adatbázis elkészítése után újabb és újabb információk érkeznek. A kutatáshoz az a legkézenfekvőbb, ha az Internet segítségét veszi igénybe. Használjon keresőprogramot (például a www.google.hu) és gépelje be a 'klasszikus zene+felvételek' szöveget. Számos honlapon talál információt a klasszikus zenével kapcsolatban, sőt némelyik oldalon rövid zenei klipeket hallgatva kóstolhat bele a zeneműbe.**




www.google.hu

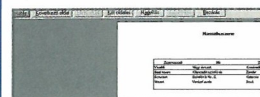


## Kérdés-felelet

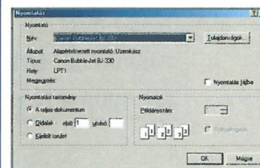


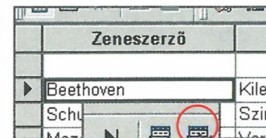
**K Hogyan nyomtathatom ki az adatbázist vagy annak egyik űrlapját?**

**F** Válassza a **Fájl** menü **Oldalbeállítás** opcióját. Az Oldalbeállítás ablakban ellenőrizze a margókat és beállításokat, majd kattintson az **OK** gombra. A teljes oldal megjelenítéséhez válassza a **Fájl** menü **Nyomtatási kép** parancsát, majd kattintson a **Fájl** menü **Nyomtatás** opciójára.



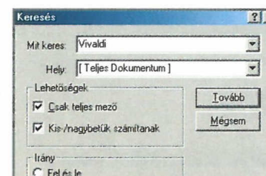
Ellenőrizze a nyomtató beállításait, válassza ki a kinyomtatandó oldalakat és adja meg azok példányszámát. Végül az adatbázis kinyomtatásához kattintson az **OK** gombra.






**K Hogyan módosíthatom egy már meglévő rekord részleteit?**

**F** Kattintson a módosítani kívánt mezőre, jelölje ki, majd változtassa meg a szöveget. Ha a mező adatait törölni szeretné, jelölje ki az adatokat, majd nyomja meg az **Eszköztár Rekord törlése** gombját.




**K Rákereshetek-e egy zeneszerző összes szerzeményére?**

**F** Igen. Használja a keresés opciót. Kattintson a Keresés gombra. Amikor megjelenik a 'Keresés' párbeszédablak, gépelje be a kulcsszót, esetünkben a zeneszerző nevét. A keresett nevet tartalmazó rekordokat a **Tovább** gomb megnyomásával találhatja meg.

## Szótár

**Rendezés** A rekordok ABC szerinti vagy számsorrend szerinti rendezése. A rendezés az adatbázisban megtalálható bármely oszlopra alkalmazva kérhető.

Rendezés - növekvő
Rendezés - csökkenő
Rendezés törlése

**Adat** Bármiféle, számítógépen tárolt információ. Az adatbázis elérhető és módosítható adatok rendezett gyűjteménye.



| Mű | Zenekar |
|---|---|
| Kilencedik szimfónia | Zander |
| Szimfónia No. 5. | Kabasta |
| Varázsfuvola | Boult |
| Négy évszak | Kisváradi vonósze |

**Mező** Az adatbázis minden egyes rekordja mezőkbe rendezett információkat tartalmaz.

Zeneszerző

**Táblázat** Oszlopok és sorok formájában tárolt adatok, ilyen táblázat többek között az adatbázis is.

## Hibakereső

**Nem elégedett az adatok megjelenésének sorrendjével.**

Ha egy konkrét információra kíváncsi, akkor ne az adatok között az adatbázis Lista nézetében (List view) keressen. A mezőket próbálja minél kisebbre hagyni, és címkézze fel őket gondosan és egyértelműen. Ha Űrlap nézetre vált, egyszerre láthatja a képernyőn az összes feltöltött rekordot. Egyéb esetekben a legmegfelelőbb sorrend kialakításához használja a Rendezés funkciót.

| | |
|---|---|
| Zeneszerző | Vivaldi |
| Mű | Négy évszak |
| Karmester | Nagy Árpád |
| Zenekar | Kisváradi vonószenekar |
| Felvétel címkéje | A legszebb klasszikusok |
| Dátum | 1990.04.06 |



H-P-73-10-20-059

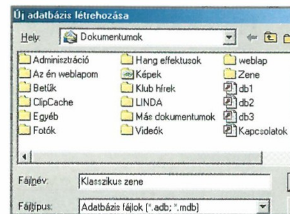
# Új mappa megnyitása

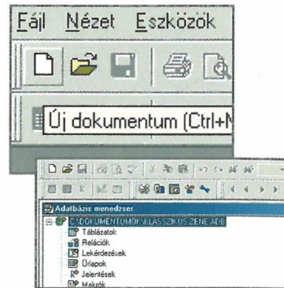
**Szinte bármelyik adatbázis-kezelő program segítségével elkészítheti klasszikus zenei adatbázisát.**




**1** Kattintson a **Start** menü **Programok** almenüjére, majd keresse meg az **Ability Office 2002** mappát és kattintson az **Ability Database** sorra.

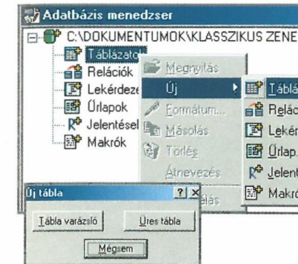
**2** Először megjelenik egy üres ablak, itt kezdheti el adatbázisa összeállítását.




**3** Kattintson az Eszköztár **Új dokumentum** ikonjára, ekkor megjelenik az 'Új adatbázis létrehozása' ablak. A Fájlnév részben nevezze el a fájlt, majd nyomja meg a **Létrehozás** gombot.

**4** Amikor az 'Adatbázis menedzser' ablak megjelenik, kattintson jobb egérgombbal a **Táblázatok** ikonra és válassza az **Új** opciót. Most kattintson a **Táblázat** parancsra. A **Új tábla** ablakban kattintson az **Üres tábla** gombra.

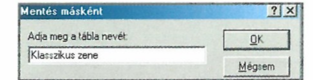


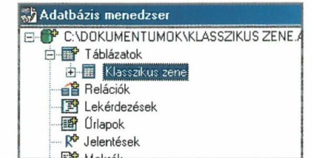

**5** Amikor a táblázat megjelenik, adja meg a mezők nevét. Az összegyűjtött információk beviteléhez szüksége lesz egy 'Név', egy 'Típus' és egy 'Leírás' mezőre.



**6** A 'Név' mezőbe írja be a 'Zeneszerző' szöveget. A 'Típus' részben válassza a legördülő menü Betűformátum sorát. A 'Leírás' részben adja meg a mező rövid leírását.

**7** Miután minden mezőt kitöltött, adja meg a Táblázat leírását, és kattintson az **OK** gombra. A 'Mentés másként' részben adjon nevet a táblázatnak és **OK**. Az új táblázat most megjelenik az 'Adatbázis menedzser' ablakban.

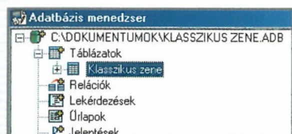


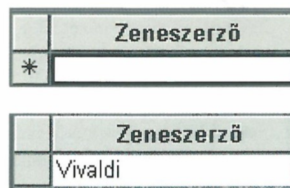

# Új rekord hozzáadása

**Az adatbázist bármikor kiegészítheti új információkkal, majd a gyors visszakeresés érdekében rendezheti az adatokat.**

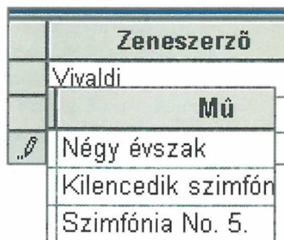
**1** Kattintson az eszköztár Adatbázis menedzser ikonjára, majd duplán a 'Klasszikus zene' adatbázisra.

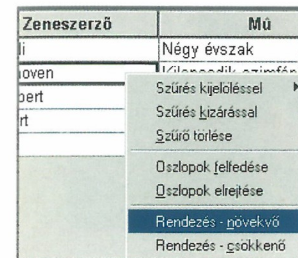


**2** Kattintson az első 'Zeneszerző' mezőre és írja be a nevet, példánkban legyen ez 'Vivaldi'.




**3** Töltse ki a többi mezőt is. Amikor a rekord utolsó mezőjét is kitöltötte, automatikusan megjelenik a következő rekord első mezője.



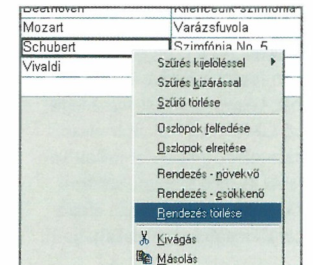




**4** Miután minden adatot bevitt, rendezze a rekordokat. Kattintson jobb egérgombbal a 'Zeneszerző' oszlopra.

**5** A megjelenő menüből válassza a 'Rendezés – növekvő' opciót. A mezők most ABC sorrendben, zeneszerzők szerint rendeződnek.




**6** A rendezés törléséhez kattintson jobb egérgombbal a 'Zeneszerző' mezőre, és válassza a Rendezés törlése opciót.




## Kisokos

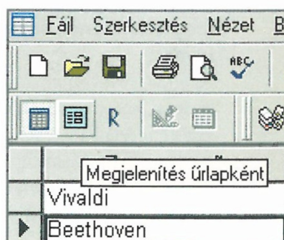
### Az Ability Indítópult

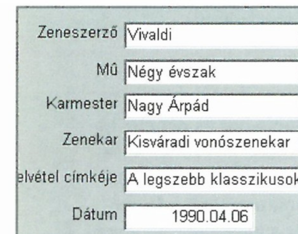
**Amikor az Ability Database programmal dolgozik, szüksége lehet valamelyik más Ability Office alkalmazásban elkészített dokumentumra. Az Ability Write vagy Spreadsheet programokat az eszköztár megfelelő ikonjaira vagy az Ability Indítópult ikonjaira kattintva érheti el. Így megjelenik a szóban forgó Ability programokat tartalmazó lebegő eszköztár, amelyet tetszés szerint elhelyezhet a képernyő bármelyik pontján.**




# Űrlapként

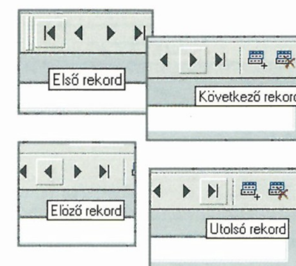
**1** Kattintson az eszköztár **Megjelenítés űrlapként** ikonjára.



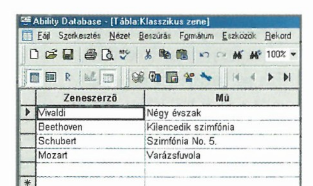




**2** Az adatbázis most űrlapok formájában tekinthető meg, minden rekord adatai külön űrlapon jelennek meg.

**3** A következő űrlapra lépéshez kattintson az eszköztár **Következő rekord** ikonjára.




**4** A visszalépéshez nyomja meg az eszköztár **Előző rekord** ikonját. Az elkészített űrlapgyűjtemény elejére vagy végére ugráshoz nyomja meg az **Első rekord** vagy **Utolsó rekord** ikonokat.



# Ismerkedés az Eudorával

## A tökéletes e-mail

## Tartalom


- Üzenetküldés Eudorában
- E-mail szűrők beállítása
- Válasz és továbbítás
- Hangüzenetek az Eudorával



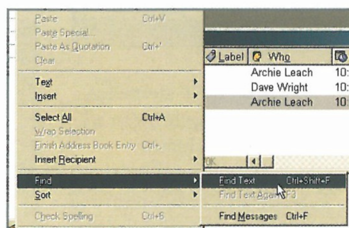

A beérkező üzenetek óriási mennyisége zúdulhat ránk, akár személyes, akár üzleti levelezésről van szó. Megtelik a levelesládánk, nem kapjuk meg a fontos üzeneteket. Ugyanakkor, ha az Eudorát használjuk, könnyen kezelhetővé tehetjük postaládánk tartalmát. Az üzeneteket külön mappákba szortírozhatjuk, a nem kívántakat kitörölhetjük, és a 'szemetes' mappa méretét is szemmel tarthatjuk.

### Összekeveredett üzenetek

E praktikus programnak sok hasznos tulajdonsága van. A címtár például lehetővé teszi, hogy a címzett becenevének kezdőbetűjét megadva a program aktiválja a címtárat, ahonnan automatikusan letölti a címzett e-mail címét, így időt spórol meg számunkra. A PureVoice funkcióval pedig hangüzenetet tudunk rögzíteni, majd azt a levélhez csatolva egy igazán különleges e-maillel lephetjük meg barátainkat, rokonainkat.

## Tudta-e?

**Egy hosszabb szöveggen keresési funkciót is el lehet indítani néhány egérkattintással. Ha a levél nyitva van, válassza az Edit / Find opciót. Az almenüben a Find Text pontra kattintva megnyílik a**



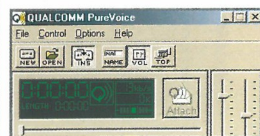

**Find párbeszédablak, ahová be kell írni a keresendő kifejezést, majd megnyomni a Find gombot. Az Eudora végigpásztázza a szöveget, kezdve attól a helytől, ahol a kurzor áll, majd kijelöli a szövegben a találatokat.**



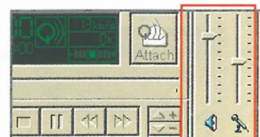
## Kérdés-felelet

**K Hogyan tudom a PureVoice opciót használni?**

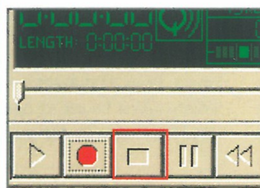
**F** Az eszköztárban kattintson a **PureVoice** gombra. Mikor a PureVoice ablak




megnyílik, nyomja meg a **New** gombot. Az a kérdés jelenik meg, hogy le akarja-e törölni a korábbi felvételt. Kattintson az **Yes**re, majd a **Record** opcióra. Beszéljen tisztán a számítógép mikrofonjába. A **Volume**



gomb megnyomásával be tudja állítani a hangerőt, illetve a mikrofon érzékenységét. Befejezéshez nyomjon **Stop**ot.







**K Miként csatolhatom a hangüzenetet?**

**F** Miután befejezte az üzenet felvételét, kattintson a **File / Save as** pontra, és mentse el a felvételt. Az Eudora főképernyőjén kattintson a New Message opcióra, és írja meg a levelet. Ezután válassza az eszköztárban az **Attach File** opciót. Keresse ki az elmentett hangüzenetet, majd nyomja meg az **Attach** gombot.




**K Meg tudom keresni egy adott zeneszerző összes művét?**

**F** Igen. Használja a keresőszavas keresést. Kattintson a **Find** gombra, melynek hatására megnyílik a **Find** párbeszédablak. Írja be a keresőszót, ebben az esetben a zeneszerző nevét. Nyomja meg a **Find Next** gombot, hogy a szövegben a következő találatra ugorjon.

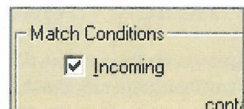
## Szótár

**Csatolmány** Számítógépes fájl, mely lehet grafikus, szöveges vagy hangfájl, amit az e-mailhez csatolva azzal együtt el tudunk küldeni.

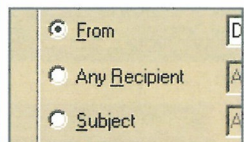
To: john
From: Archie Leach <sirarchieleach>
Subject:
Cc:
Bcc:
Attached: C:\My Documents\Cajun\Buckw

**Filter** Szűrő. Olyan funkció, mellyel a beérkezett üzeneteket külön mappákba sorolhatjuk. A szűrés történhet a küldő, a téma vagy e-mail-cím alapján.

**Check box** Olyan doboz, melyben egy adott funkciót ki vagy be lehet kapcsolni. Ha az adott opció be van kapcsolva, azt pipa jelzi.



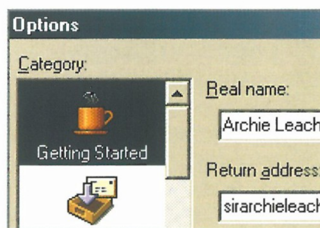

**Rádiógomb** Hasonló az előbbihez, mert itt is egy funkciót lehet be- és kikapcsolni. Ha az adott funkció be van kapcsolva, azt a mellette lévő fekete pont jelzi.




## Hibakereső

**Nem tud e-maileket fogadni.**

Ha az Eudorában nem tud hozzáférni e-mailjeihez, bármilyen problémáról értesítést kap a fő képernyő alján elhelyezett panelben. Ellenőrizze, helyesen adta-e meg az e-mail szerver adatait. Kattintson a **Tools** opcióra, és a legördülő listából válasszon opciót. Kattintson a **Getting Started** ikonra. Ellenőrizze az e-mailcím és a bejövő üzeneteket kezelő szerver adatait. Szintén ellenőrizze, hogy helyesen adta-e meg jelszavát a szerverre való belépéskor.






H-P-73-10-20-053

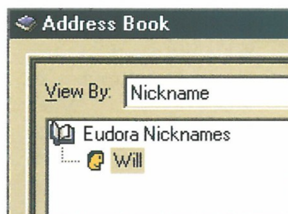
# Új üzenet írása

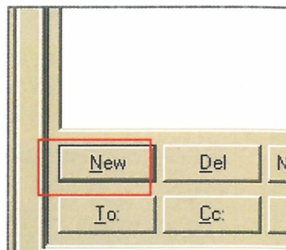
**Készítsen címtárat, hogy ne kelljen minden alkalommal újra begépelnie az e-mailcímet .**

**1** A program megnyitásához kattintson az Asztalon lévő Eudora parancsikonra.

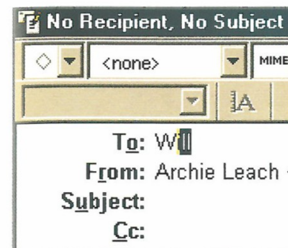



**2** Amint a főképernyő megnyílik, nyomja meg a **Tools** gombot, és a legördülő menüből válassza az **Address Book** opciót.



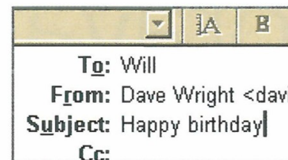



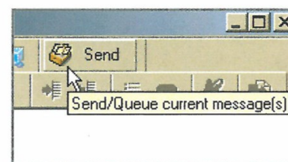

**3** A megjelenő Address Book párbeszédablakban kattintson a **New** opcióra. Töltse ki a levelező partner adatait, miután megadta a 'becenevet'. Ezután kattintson a **File / Save**-re, majd nyomja meg az ablak **Close** gombját.




**4** Az eszköztárból válassza a **New Message** ikont. A 'To:' mezőbe írja be a címzett már korábban megadott becenevének néhány első karakterét, és a program automatikusan beírja a címzett e-mailcímét.

**5** A 'Subject' mezőbe rövid szöveggel utaljon a levél tartalmára, majd kattintson az alatta lévő ablakba. Írja meg a levelet.




**6** Miután a levelet megírta, kattintson a **Send** gombra. Megnézheti, hogy az üzenetet a program sikeresen postázta-e. Ehhez kattintson az **Out** mappába. A sikeresen elküldött üzenetek mellett egy pipa jelenik meg.



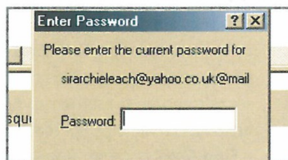

# E-mailek fogadása

**A beérkezett üzeneteket tárolhatja, vagy válaszolhat rájuk azonnal, és továbbíthatja másoknak is.**

**1** Az elindított Eudora főképernyőjén kattintson az eszköztárban a **Check Mail** ikonra.




**2** A megjelenő Enter Password ablakba írja be jelszavát, majd nyomja meg az **OK** gombot.





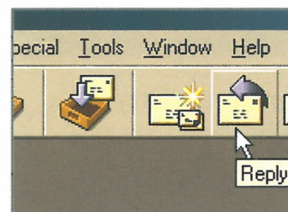


**3** Egy doboz tájékoztatja, hogy van-e új üzenete. Ha nem akarja, hogy ez máskor is megjelenjen, jelölje be ezt az opciót, majd kattintson az **OK** gombra.

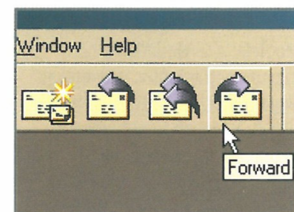



**4** Megnyílik az 'In' postaláda. Kattintson duplán a sor elején álló új üzenetre, hogy el tudja olvasni.

**5** Ha a kiválasztott levélre azonnal válaszolni akar, akkor nyomja meg a **Reply** ikont, így egy új üzenet ablak nyílik meg. Gépelje be a választ, majd kattintson a **Send** ikonra.



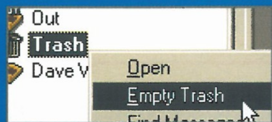

**6** Ha nem válaszolni akar a levélre, hanem továbbküldeni akarja az üzenetet, akkor a **Forward** gombot nyomja meg az eszköztárban. Gépelje be a címet, és kattintson a **Send** ikonra




## Kisokos

### Üzenetek törlése

**Napjaink hatalmas e-mail forgalma miatt szinte biztos, hogy a beérkező üzeneteket tartalmazó mappa gyorsan megtelik. Nyissa meg a mappát és törölje a már nem fontos e-maileket úgy, hogy kijelöli őket, majd megnyomja az eszköztár Delete Message ikonját. A törölt üzenetek**

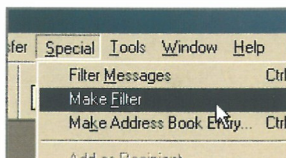


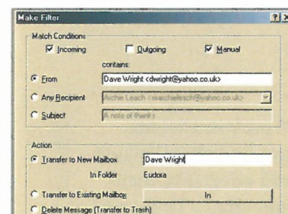

**átkerülnek a Trash mailbox mappába. Mikor ez megtelt, kattintson rá jobb gombbal, majd a megjelenő menüben válassza az Empty Trash opciót, amivel területet szabadít fel a merevlemezen.**

# Szűrők

**E-mailjeit személyre szóló postaládákban gyűjtheti.**

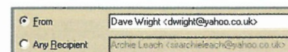
**1** Az eszköztárban kattintson a **Special** menüre.



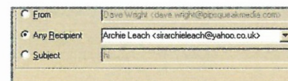




**2** Kattintson a **Make Filter** opcióra. Ekkor egy párbeszédablak nyílik meg. A 'Match Conditions' szekcióban jelölje be az 'Incoming' opciót.

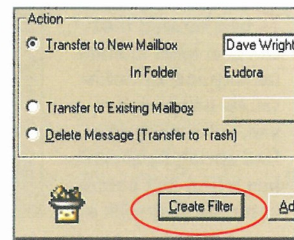
**3** Kattintson a 'From'-ra. Írja be a küldő adatait, akinek leveleit külön szeretné választani a többitől.




**4** Az 'Any Recipient' szekcióban ellenőrizze, hogy helyesen adta-e meg saját e-mailcímét.




**5** Kattintson a 'Transfer to New Mailbox' opcióra, válassza a **Create Filter** pontot. Az új postaláda mappája megjelenik a listában.






Mit tud a számítógépem?

# Embléma tervezése

**Segít a CorelDRAW**

## Tartalom


- Az embléma színes háttere
- Képek beillesztése a dokumentumba
- Színek és szöveg beillesztése
- Az elkészített munka mentése webes felhasználás céljából





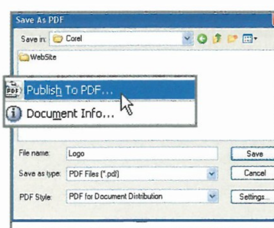
A CorelDRAW tökéletesen alkalmas tervezési képességeinek kibontakoztatására. Legyen szó akár céges levelezéséhez szükséges levélpapír, akár a honlapján megjelenő embléma megtervezéséről, a CorelDRAW számos, a tökéletes tervezést biztosító eszközzel áll rendelkezésére. A CorelDRAW beépített eszközei segítségével munkáját felteheti a világhálóra, sőt még PDF fájlként is mentheti, hogy minél többen tekinthessék meg a programmal való kísérletezésének eredményét.

### Figyelemfelkeltés

Fejlessze képességeit; tervezzen emblémát a helyi sportklub, színjátszó csoport vagy akár egy kisvállalkozás számára. Kísérletezzen az alakzatokkal és vonalakkal, színekkel, szövegekkel és képekkel, majd rendezze az elemeket figyelemfelkeltő formába. Később az elkészített terv felhasználható szórólapokon, leveleken, plakátokon és hirdetéseken.

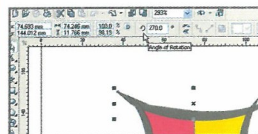
## Tudta-e?

**Ha munkáját PDF fájlként menti, azt Adobe Acrobat Reader programban bárki megtekintheti. Kattintson a File menü Publish To PDF parancsára. Miután a Save As PDF ablak megjelenik, kattintson a Save in rész melletti nyílra és válassza ki a célmappát. Gépelje be a fájl nevét a File name részbe. Győződjön meg arról, hogy a Save as type részben a PDF Files (.pdf) sor került kijelölésre. A befejezéshez nyomja meg a Save parancsot. Ha végzett, ellenőrizze, hogy a mentés sikerült-e.**




## Kérdés-felelet

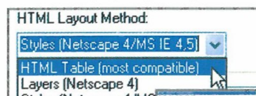
**K Mire szolgál a Property eszköztár, és mire használhatom?**



**F** Amikor a megrajzolt objektumra, például egy alakzatra vagy vonalra kattint, a szóban forgó elemre vonatkozó tulajdonságok megjelennek a szokásos eszköztár alatt. Itt változtathatja meg az objektum méretét, magasságát, szélességét, elforgathatja az oldalon, vagy éppen módosíthatja a vonalak vastagságát. Ezek az eszközök remek lehetőséget nyújtanak a rajzolással való kísérletezésre az egyre tökéletesebb eredmény elérése érdekében.

**K Menthetem-e munkámat úgy, hogy később fel tudjam tenni a világhálóra?**

**F** Igen. Amikor a dokumentum mentésre kész, lépjen a **File** menü **Publish to the Web** parancsára. Most kattintson a HTML sorra. Amikor a 'Publish to The Web' ablak megjelenik, kattintson a 'HTML Layout Method' rovatban lévő nyílra. Válasszon elrendezési módot. Példánkban ez a **HTML Table (most compatible)**. Kattintson a 'Destination' melletti nyílra és jelölje meg a webes elrendezésű dokumentum tárolására kiválasztott mappát. Ha látni szeretné, hogy néz ki a dokumentum a weben, nyomja meg a

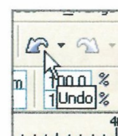



**Browser Preview** gombot, és az embléma megjelenik a böngészőprogramban. Zárja be a böngészőt és kattintson a 'Publish to The Web' ablak **OK** parancsára.



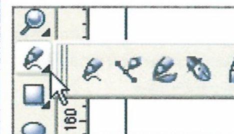
**K Hogyan változtathatom az objektumok színét?**

**F** Bármikor az objektumra kattinthat, majd új színt választhat a képernyő jobb oldalán lévő színpalettáról. Ha tévedett, kattintson a szokásos Eszköztár Undo ikonjára.

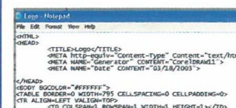



## Szótár

**Felbukkanó eszköztár**
Olyan eszköztár, amely a Workspace tools ikonjain elhelyezkedő kis fekete nyílra kattintáskor jelenik meg.



**HTML** (Hypertext Markup Language – Hipertext kijelölőnyelv). Internetes dokumentumok elkészítéséhez használt nyelv, amely hegyes zárójelek között megadott információk segítségével határozza meg a szerkezetet és az elrendezést.



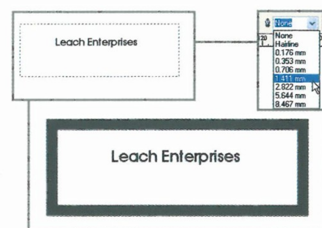
**PDF** Portable Document Format – Hordozható dokumentumformátum. Fájlformátum, amely a kiadványszerkesztő alkalmazásokból kigyűjti a formázási információt, így a dokumentumot meg lehet tekinteni az Acrobat Reader segítségével.




## Hibakereső

**Nem tudja elrejteni a szövegdoboz szegélyeit.**

Amikor szövegdobozt készít, tervező nézetben látható a doboz dupla szegélyvonala. A vonalak elrejtéséhez kattintson a **Rectangle Tool** ikonra, és rajzoljon táblát jelképező dobozt. Válassza a Property eszköztár 'Outline Width' rovatát, majd a nyílra kattintva válasszon a szövegdoboznál nagyobb szélességet, kattintson a táblára, tartsa lenyomva az egérgombot, majd húzza a táblát a szövegdoboz körvonalai fölé, ezzel kitakarva azokat.




H-P-73-10-20-055

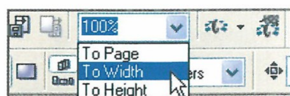
# A háttér megtervezése

**Az emblématervezés első lépéseként nyisson új dokumentumot, majd kezdjen neki a terv részleteinek kidolgozásához.**

**1** Az üres dokumentum megnyitásához kattintson a **File** menü **New** parancsára.



**2** Nyomja meg a **Zoom** érték melletti nyilat, és a listából válassza a **To Width** opciót. A dokumentum kitölti a teljes képernyőt.



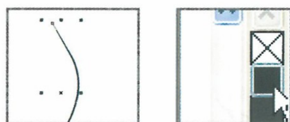
**3** Kattintson a Freehand Tool sarkában lévő nyílra, és a felbukkanó menüből válassza az **Artistic Media Tool** opciót.

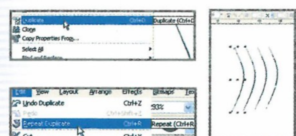




**4** Az 'Artistic Media Tool' szélességére adjon meg '4.762mm' értéket. Kattintson a 'Preset stroke' felsorolás melletti nyílra, és válassza a **Bulletdoubleout** sort.

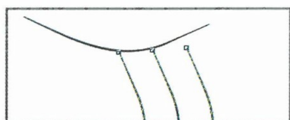
**5** Kattintson az oldalra és rajzoljon enyhén hajlított függőleges vonalat. A vonalat jelölje ki, és a képernyő jobboldali színpalettájáról válasszon színt.

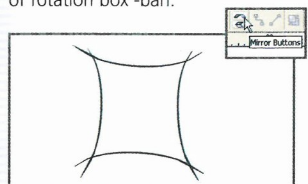




**6** A vonal lemásolásához kattintson az **Edit** menü **Duplicate** parancsára. További két vonalat jeleníthet meg a terven a fenti lépés kétszeri megismétlésével.

**7** Rendezze a vonalakat négyszögbe. Kattintson a vonal közepére, gépeljen be '270' értéket a Property eszköztár 'Angle of rotation box' rovatába. **Enter**. Ez a négyszög felső vonala. A másik vonalra katintva adjon meg '90' értéket az 'Angle of rotation box'-ban.





**8** Húzza a vonalat úgy, hogy az képezze a négyszög alsó vonalát. Kattintson a másik két vonalra és húzza azokat a négyszög oldalaihoz. Kattintson a jobboldali vonalra és nyomja meg a Property eszköztár **Mirror Buttons** gombjai közül a felsőt. Rendezze a vonalakat, hogy igazodjanak a négyszöghöz.

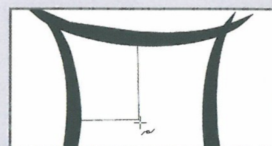
## Fókuszban

# Szöveg és színek hozzáadása

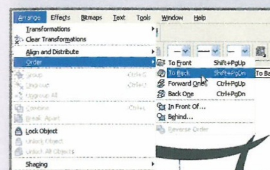
**Az embléma megformálásához számos eszköz áll rendelkezésére, továbbá színekkel és szövegrészekkel is kiegészítheti a rajzot.**

**1** A felbukkanó eszköztár megnyitásához kattintson az **Artistic Media Tool** melletti nyílra. Válassza a **Bezier Tool**t.

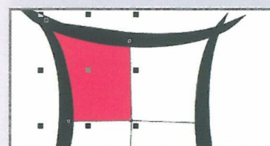




**2** Kattintson a négyszög bal sarkába, majd a felső vonal közepére. Most a négyszögön belüli négyzet megrajzolásához kattintson a baloldali vonal közepére, majd ismét a bal felső sarokba.



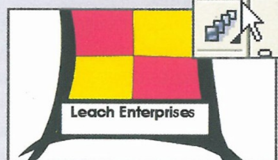
**3** Ismételje a lépéseket addig, amíg a négyszögön belül négy négyzet lesz látható. Sorban jelölje ki az összes négyzetet és kattintson az **Arrange**, **Order** és **To Back** parancsokra. A négyzetek vonalai a négyszög vonalai mögé kerülnek.



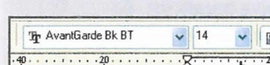
**4** Jelölje ki a bal felső négyzetet és lépjen a színpalettára. A szín megjelenik a négyzetben. A lépéseket minden négyzetre vonatkozóan ismételje meg.



**5** Az embléma szövege számára készítsen táblát. Kattintson a **Rectangle Tool** eszközre, majd egérkattintással és húzással készítse el a táblát az emblémán belül. Jelölje ki a táblát és kattintson a színpaletta fehér színére.




**6** A **Text Tool** eszközzel a táblán belül alakítson ki egy szövegdobozt. Gépelje be a szöveget, jelölje ki, majd a megjelenő Format eszköztárból válasszon betűt, betűméretet és betűstílust.



# Kép beillesztése

**Az utolsó simításként emblémájában a merevlemezről beillesztett képet is elhelyezhet.**

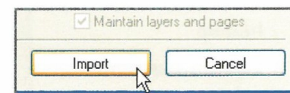
**1** Kattintson a **File** menü **Import** parancsára.

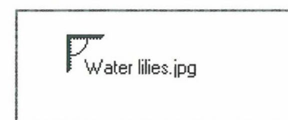


**2** Az 'Import' párbeszédablakban válassza ki a beilleszteni kívánt képet tartalmazó mappát.



**3** Jelölje ki a felhasználni kívánt képfájlt, majd nyomja meg a párbeszédablak alján elhelyezett **Import** gombot.






**4** Amikor a képfájl ikonja megjelenik az oldalon (példánkban a 'tavirózsa.jpeg'), kattintson a bal egérgombbal, és a kép megjelenik a képernyőn.

**5** A kép átméretezéséhez kattintson annak sarkában lévő négyzetre, majd húzza az embléma megfelelő helyére.

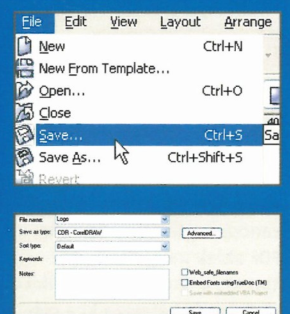





## Kisokos

# A munka mentése

**Az elkészített terv mentéséhez kattintson a File menü Save parancsára. Amikor a 'Save Drawing' ablak megjelenik, a 'File name' rovatban adjon nevet a rajznak. Kattintson a 'Save as type' CDR-CorelDRAW opciójára, és a befejezéshez nyomja meg a Save parancsot.**



# Zene és film Neroval

Munka és szórakozás

## Tartalom


- Adat-CD létrehozása
- Audió-CD-k készítése
- Audió fájlok konvertálása
- Nero segédprogramok bemutatása




A Nero CD- és DVD-író programmal minden másolási és mentési feladat könnyedén megoldható. Számtalan olyan funkciót kipróbálhatunk, amelyek a CD-re írt szöveges, képi vagy zenei fájlok minőségét, jellegét, formáját, kiterjesztését igazítják elvárásainkhoz. Nemcsak fájlokat menthetünk CD-re és DVD-re, hanem át is konvertálhatjuk őket olyan kiterjesztésűvé, hogy a számítógépen kívül más lejátszókon is tudjuk használni a számunkra fontos vagy éppen szórakoztató jellegű elektronikus anyagainkat.

### Több program egyben

A Nero igazából egy programcsomag: nem csak egy-két művelet végrehajtására alkalmas, hanem számos érdekes és hasznos alkalmazást is magában foglal. Egészen kezdő szintről indulva is sokat tanulhatunk és továbbfejleszthetjük például a zeneszerkesztést, -keverést, a zajok szűrését, vagy éppen az anyagaink karbantartását, mentését.

## Tudta-e?

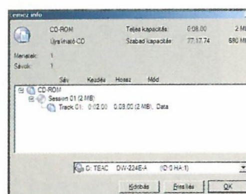
**A Nero Eszköztárának alkalmazásával a rendszer konfigurálásáról és meghajtóinkról kaphatunk információt. Tesztelhetjük meghajtóink sebességét, és összehasonlíthatjuk a Neroban található számos professzionális teszt eredményével. Ezt követően mi magunk is be tudjuk állítani az olvasási vagy leállítási sebességet, hogy kiszűrjük a zajokat, ezzel is növelve a későbbi lejátszások minőségét.**




## Kérdés-felelet

**K Ha nem tudom, hogy milyen és mit tartalmaz az a CD, amit éppen használnék, akkor hogyan tudhatom ezt meg?**

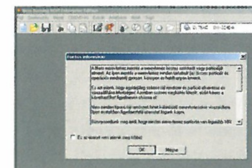
**F** Az **Extrák** menüpont alatt van a **Lemez Info** almenü, ahol a meghajtóba helyezett CD-ről minden fontos információ megtalálható.



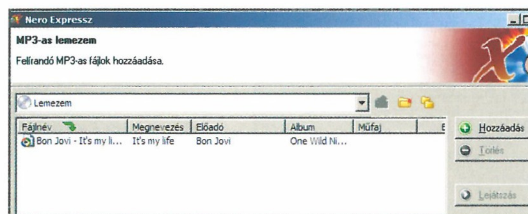
**K Mp3-as fájljaimat szeretném CD-re írni, hogy az otthoni DVD-lejátszón is hallgathassam. Lehetséges ez?**

**F** Igen, amennyiben a DVD-lejátszó képes olvasni mp3-as fájlokat. Ki kell választani az **Audió** menüpont MP3 CD készítése almenüt, és a varázsló segítségével elkészítheti a CD-t, ami lejátszható CD- és DVD-lejátszón.

**K Jól tudom, hogy akár a merevlemezről is készíthetek másolatot a Nero-val?**



**F** A Nero-val a teljes merevlemezt vagy annak egyes partícióit is kiírhatjuk CD-re. A **Mentés és másolás** menünél bekapcsoljuk alul a **Különleges feladatok** gombot (két emberke piktogram) és kiválasztjuk a **Merevlemez mentése** almenüt, majd elolvasva a fontos figyelmeztetést, a varázsló segítségével menthetjük a merevlemezt.




## Szótár

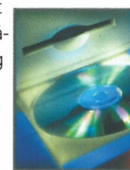
**Konvertálás** Az a folyamat, amelynek során egy adott dolog valamely tulajdonságát vagy összetevőjét átalakítjuk. Ez fájlok esetében vonatkozhat a kiterjesztésük megváltoztatására, hogy más alkalmazásokban is megnyithatók legyenek.




**CD-R** Ez a jelölés a CD-ken azt jelenti, hogy az adathordozó írható. Adatot, zenét filmet írhatunk rá. Törölni nem tudunk róla, és nem is tudjuk felülírni a már rögzített anyagokat. A CD tárfelületének teljes kihasználásáig írható, akár eltérő időpontokban is, ha ezt állítjuk be az író programnak.

**CD-RW** Ez a jelölés azt jelenti, hogy az adott CD újraírható, azaz a feleslegessé vált dolgok letörölhetőek róla, és annyiszor írhatjuk újra, ahányszor csak akarjuk.

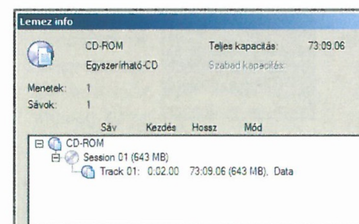
**CD-író sebessége** Az író sebességének adatai a következőket jelentik: írási sebesség / Újraírási sebesség / olvasási sebesség.



## Hibakereső

**Az íróba helyezett CD-re nem lehet írni.**

Ekkor több dolgot is érdemes ellenőriznünk. Az egyik az, hogy megnézzük a CD adatait az Extrák menüpont alatt található Lemez Info segítségével. Megtudhatjuk, van-e elég szabad hely még a CD-n vagy sem. Ha a CD nem újraírható, és az utolsó írás alkalmával nem állítottuk be, hogy a szabad helyre más alkalommal írhassunk, akkor most azt látjuk, hogy nincs szabad kapacitás.







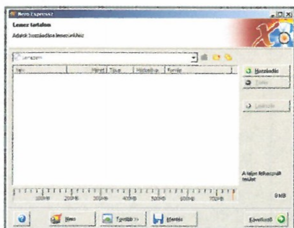

H-P-73-10-20-067

# Adat-CD készítése

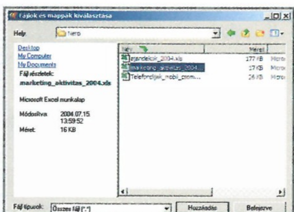
**A fontos fájlokat, mappákat időről-időre kimentheti CD-re, így akkor sem veszt adatot, ha a számítógépével kellemetlenség történik.**



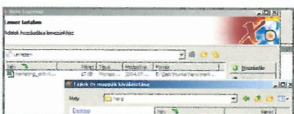

**1** Tegyen be a számítógép CD-írójába egy írható CD-t. Válassza ki a grafikus menősorból az **Adat** menüpontot, majd almenü közül kattintson az **Adat-CD készítése** feliratra.

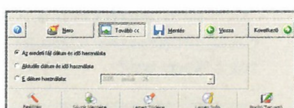


**2** Ekkor egy új ablak – a **Nero Express** – váltja fel az előzőt. Itt készítheti elő azon fájlok és mappák listáját, amelyeket fel szeretne írni a CD-re. Kattintson a **Hozzáad** gombra, és válogassa össze őket a megjelenő Fájlok és mappák kiválasztása ablak segítségével. Ha megvan az adott fájl, kattintson rá az egérrel. A kijelölést kék sáv jelzi.



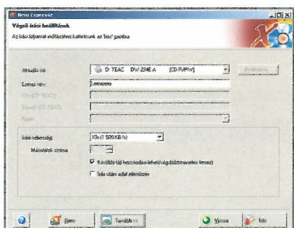
**3** Kattintson a **Hozzáadás** gombra, és a fájl a CD-re írandók listájára került. Ezt ismételje, amíg az összes fájlt össze nem gyűjtötte.



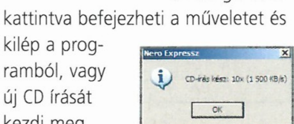


**4** A **Tovább** gombra kattintva beállításokat végezhet, vagy megtudhatja az írásra váró CD adatait. Ha újraírható a CD, akkor törölheti róla a korábban mentett anyagokat.

**5** A **Következő** gombra kattintva léphet tovább a végső írási beállításokhoz. Itt adható meg az írásra igénybeveendő meghajtó, a CD neve, az írás sebessége, és egy nagyon fontos dolog, hogy kívánja-e, hogy a CD-n fennmaradó üres helyre a későbbiekben írni lehessen. Ezt az opciót érdemes kipipálni, így máskor is írhatunk a lemezre a szabad hely erejéig. Az írás gomb megnyomásával elindíthatja a CD-re mentést.



**6** Megjelenik az írási folyamat ablak, ahol láthatja az események menetét. Amint az írás sikeresen befejeződik, egy üzenet tájékoztat róla, az **OK** gombra kattintva befejezheti a műveletet és kilép a programból, vagy új CD írását kezdi meg.




# Audió CD készítése

**Ha az audió fájlokat szeretné számítógépéről CD-re kiírni, hogy hallgathassa más lejátszókon is, a műveletek szinte lépésről-lépésre megegyeznek az adat-CD készítésével.**

**1** Tegyen be a számítógép CD-írójába egy írható CD-t. Válassza ki a grafikus menősorból az Audió menüpontot, majd almenü közül kattintson az **Audió CD készítése** feliratra.




**2** Kövesse az Adat-CD készítésénél megadott lépéseket, és hallgassa kedvére az így elkészült zenei felvételt az írott CD-ről.

# CD konvertálása audió fájlokká

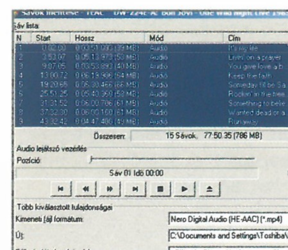
**Ha kedvenc zenei CD-iről szeretne a számítógépre készíteni egy zenei válogatást, akkor a Nero ebben is segítségére lesz.**

**1** Tegyen be a számítógép CD-meghajtójába egy audió CD-t. Válassza ki a grafikus menősorból az Audió menüpontot, majd almenüi közül kattintson az **Audió CD-k Audió Fájlokká Konvertálása** feliratra.

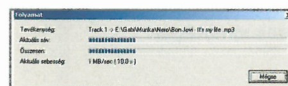



**2** Ekkor megjelenik egy ablak, amiben megadhatja a CD nevét, műfaját, vagy ha rendelkezik Internet-kapcsolattal, akkor a Nero internetes adatbázisa behozza az adatokat, a számok címével, amennyiben ezek elérhetők, így nem kell gépelgetni őket.

**3** A **Sávok mentése** ablakban tekintheti meg az audió CD-n szereplő számokat. Sávoknak az egyes számokat jelöli a Nero. Itt akár bele is hallgathat egy-egy zeneszámba, hogy biztos lehessen benne, hogy a megfelelőket konvertálja. Jelölje ki egérrel a keresett fájlt, vagy akár az összeset. Adja meg, hogy hova kívánja menteni a audió lemez sávjait, milyen formátumuk, nevük legyen, majd nyomja meg az Indítás gombot a konvertáláshoz.



**4** A Folyamat ablakban követheti nyomon a szám(ok) konvertálását, majd a megadott mentési helyen ellenőrizheti, hogy hogyan szólnak a zeneszámok, immár a számítógépről lejátszva.



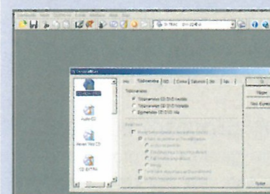
## Fókuszban

# A Nero egyéb alkalmazásai

**Ha a Nero többi alkalmazását is meg szeretnénk ismerni, akkor a kezelőfelület bal szélén lévő nyíllal ezt megtehetjük.**



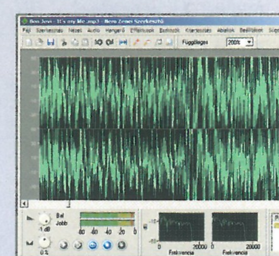

■ **Nero Burning ROM:** az előbbiekben a CD-k megírásához a Nero Express-t használtuk, de a Nero Burning ROM-mal is megtehetjük. Ennél az alkalmazásnál jobban testre szabhatja a funkciókat.



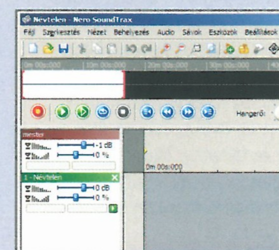
■ **Nero Express:** ezt az alkalmazást használtuk az előzőekben bemutatott adat- és audió CD-k készítésekor. Ezzel a legegyszerűbb és leggyorsabb az írás.

■ **Nero Cover Designer:** ezt a funkciót használhatjuk borító és címke készítéséhez.

■ **Nero Wave Editor:** ez a professzionális zenei szerkesztő program, amelynek használatával audió fájlokat lehet szerkeszteni, módosítani, vágni. Törölhetők az audió felvételek során beszűrődő zavaró zajok is.



■ **Nero SoundTrax:** lehetőség nyílik arra, hogy régi, kazettán vagy LP lemezen őrzött audió számokat digitalizáljunk és CD-re írjunk.



## Ötlet

Érdemes venni egy újraírható CD- és/vagy DVD-lemezt, hogy ezeket használjuk addig, amíg el nem sajátítjuk a program tökéletes alkalmazását és funkcióit.

# Előadás projektorral

**A nagy vászon**

## Tartalom

- Fedezze fel a projektorban rejlő multimédiás lehetőségeket
- A megfelelő projektor kiválasztása
- A lehető legjobb kép beállítása



Ha csak néhány embernek mutat képeket, megteszi a számítógép képernyője is. Azonban ha egy nagy csoportnak akar előadást tartani, még egy 19 colos monitor is kicsinek bizonyulhat. Ha a számítógéppel a nyaralás során készült képeket vagy filmet akarja vetíteni, esetleg üzleti előadást készít, akkor érdemes egy projektor után nézni. A projektor a hagyományos diavetítőhöz hasonlóan falra vagy vászonra vetíti a képet.

### Multimédiás csoda

A hagyományos vetítőket a számítógépes projektor multimédiás képességeivel szárnyalja túl. A projektorok képesek számítógépen készített hangok, képek, filmek és szövegek kombinációját megjeleníteni. Ezáltal az előadások a közönség minden tagja számára igazán lenyűgöző élménnyé válnak.

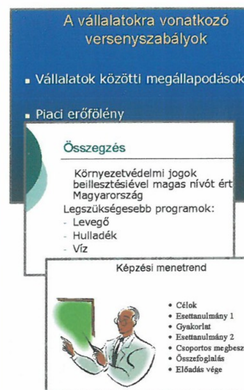
## Tudta-e?

**A hogy korábban a videó készült forradalmasítani a szórakoztatóipari technológiát, ma ugyanilyen szerepet látnak el a piacon kapható házi projektorok, amelyek képesek a számítógépek, televíziók, videók és DVD-k képeit is kivetíteni. A digitális TV is egyre többet tud, amióta bevezették a webtévét, az on-line játékokat és a kérésre megálló „intelligens" csatornákat. Ha ezeket a fejlesztéseket hozzávesszük a projektor által nyújtott vizuális élményhez, akkor érthető, hogy a projektoroknak van jövőjük, folyamatosan továbbfejlesztik őket.**



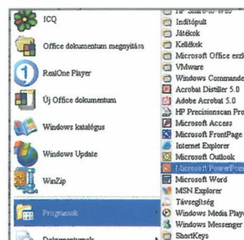


## Kérdés-felelet




**K Szeretnék projektorral dolgozni. Milyen szoftvert használjak?**

**F** A legnépszerűbb előadáskészítő szoftver a Microsoft PowerPoint, amit a Microsoft Office egyes verziói tartalmaznak. Segítségével elkészítheti a szövegek, listák, grafikonok, animációk és videoklipek kombinációját.




**K Mekkora fényerősségű projektorom legyen?**

**F** Kis helyiségben, ahol a fényviszonyokat befolyásolni tudja, 700 lumen körüli fényerősség a megfelelő. Ha 20 résztvevőnek tart előadást, válasszon 1000 lumen fényerősségű projektort, főleg, ha nincs lehetőség sötétítésre.

**K Minden projektor képes DVD és videó vetítésére?**

**F** A házi mozivetítés szinte az összes projektor alaptulajdonságai között szerepel, de nem mindegyik támogatja a 16:9 arányú, széles vászon formátumot. Ez utóbbit ellenőrizze vásárlás előtt.

**K Szükség van speciális vászonra a projektorhoz?**

**F** Nem. Egy speciális vászon ugyan jobban visszaadja a kép fényességét és tisztaságát, jobb vizuális élményt nyújt, de nem feltétlenül szükséges. A tapasztalat azt mutatja, hogy egy fehér vagy világos falfelület – ha sima – tökéletesen megfelel. A sikeres előadás titka a tartalom; a projektor csupán kihozza belőle a legjobbat.

## Szótár

**DVD** Digital Versatile Disc (Sokoldalú digitális lemez). Nagy kapacitású tárolóeszköz videó- és adattárolásra.

**Felbontás** A számítógép képernyőjének tulajdonsága, képpontban megadva.

**Lumen (lm)** Projektorok fényerősségét megadó (amerikai) szabvány egység, amellyel a képmegjelenítés minőségét határozzák meg. A gyengébb projektorok 650 lumen erősségűek, míg a nagyobb teljesítményűek 2000 felett vannak.

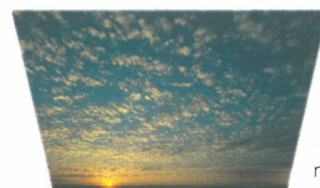


**16:9 formátum** A legtöbb filmet ilyen arányú képpel veszik fel. Ismertebb elnevezése széles vászon, bár a pontos magasság-szélesség arány változhat.

**LCD** Liquid Crystal Display (Folyadékkristályos kijelző). Hordozható számítógépek és projektorok képernyőtechnológiája. Működése a folyadékkristály három alapszínnek megfelelő mátrixán keresztül küldött elektromos töltés által aktivált képpontokra alapul.

## Hibakereső

**A vetített kép szélesebb a tetején, mint az alján.**



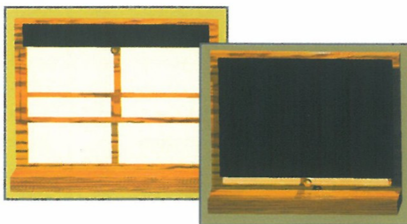
Ezt trapéztorzításnak hívják, és akkor fordul elő, amikor a projektor és a vászon nem jól vannak elrendezve. Tipikusan akkor tapasztalható, amikor a projektor nincs egy magasságban a vászonnal. Amennyire lehetséges, állítsa a projektort a megfelelő szögbe, a vászon közepe felé irányítva. Nem mindig lehet a projektort pontosan a vászon magasságába helyezni, ebből kifolyólag egyes projektorokban van elektronikus trapéztorzítás korrekció, amelynek segítségével kompenzálható a rossz elhelyezés.

H-P-73-10-20-032

# A projektor kiválasztása

**Mint bármilyen vásárlásnál, a projektor beszerzése előtt is érdemes néhány szempontot megfontolni. A megfelelő típust a felhasználás célja határozza meg. Könnyen hordozható üzleti eszközt szeretne? Esetleg kevésbé mobilis megoldást, például egy házi mozit?**

## Fényerősség



Ez mutatja a projektor által megjelenített kép intenzitását, amit lumenben (lm) mérnek. A fényerősség mértéke különösen fontos, ha természetes fényviszonyok mellett szeretne vetíteni. A gyengébb projektorok tipikusan 650, míg az erősebbek 2000 lumen körüli fényerősséget adnak le.



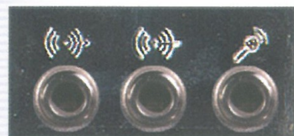
**Sharp PGC 30XE Kompakt típus, jó, 1700 lumen fényerősséggel.**

## Hang





Ha ki akarja használni a projektorok multimédiás képességeit, keressen sztereó audió kimenetű típust, hogy a hangot hi-fi-re tudja küldeni. Bizonyosodjon meg arról, hogy a projektor beépített hangrendszere is megfelelő. Ha nagyobb közönségnek készül előadással, egy mikrofonbemenet és egy beépített erősítő igen hasznosak lehetnek.



**A mikrofonbemenetet a projektor hátsó oldalán keresse.**

## Súly



Ha rendszeresen magával akarja vinni a projektort, a cipekedés és az izomláz elkerülése céljából határozottan érdemes könnyebb típusokat keresni. Számos típust közvetlenül lehet csatlakoztatni egy laptophoz, így egy könnyen összeállítható, hordozható multimédiás eszközt kap.

## Távirányítás

A könnyű használat nagyon fontos jellemzője minden projektornak. Nem ajánlott közönség előtt gombokkal és kapcsolókkal bajlódni, kockára téve az előadás minőségét, főleg ha sötét van. A legtöbb projektor távirányítóval kapható, amelynek segítségével egyszerűen navigálhat az előadás részei között. Vásárlás előtt próbálja ki a távirányítót, hogy valóban könnyedén tudja használni.



**Sanyo PLC SU20**
**Jó minőségű projektor egyszerűen használható távirányítóval.**



### Ötlet

Az előadáshoz használjon jól olvasható betűtípust, amilyen például az Arial Black.

## Projektor

A kép ne csak fényes, hanem tiszta és éles is legyen. Nagy felbontású projektort keressen, főleg, ha nagy felbontású (1024x768 képpontos) grafikus képeket szeretne vetíteni. Egyes LCD kijelzők külön jelenítik meg a színeket, és vetítésnél hozzák létre az összetartást. Noha ez fényes képet ad, homályossá válhat, ha a színek összetartása nincs megfelelően hangolva. Kérje, hogy mutassák meg a projektor képét.



**Epson EMP 9000**
**Fényes, nagy felbontású készülék**



**Mitsubishi LVPX 300U**
**A legtöbb projektorhoz hasonlóan a képeket több ezer színnel jeleníti meg a vásznon.**

## Karbantartás



Ha a projektor a házi mozi rendszerének szíve, meghibásodás esetén fontos minél gyorsabban megjavíttatni. Vásárláskor vegye figyelembe, milyen a vevőszolgálat. Vajon a viszonteladó helyben végzi a javítást, vagy a hibás gépeket a szervizbe küldik? Fontos még megnézni, hány évre érvényes a projektor garanciája.



### Fókuszban

## Projektorötletek

**Külső eszközökkel tovább növelheti a projektor multimédiás képességeit.**



## Digitális kamera

Akár művészi ambíciói vannak, akár csak amatőr képeket készít, remekül bemutathatja felvételeit, ha a digitális kamerát a projektorra csatlakoztatja.



## DVD-lejátszó

Átélheti otthonában a lenyűgöző multiplex mozi élményét, ha a projektorra DVD- vagy videolejátszót csatlakoztat. A hang még filmszerűbb lesz, és a mozi hangulatát még jobban felidézi, hogyha a hi-fin keresztül szólaltatja meg.

## Digitális kamera

Ha inkább a saját filmjeit nézi, mint másokét, miért ne csatlakoztatná camcorderét a projektorba, hogy nagyobb vásznon mutassa be alkotását?





### Kisokos

## És lőn világosság

**Alapvetően két fajta lámpát használnak projektorokban. A Metal Halide körték nyújtják a legjobb minőséget és leghosszabb élettartamot, de a legdrágábbak is. Üzemidejük 2000 óra, és körülbelül 120 ezer forintba (£300) kerül kicserélni őket. Élettartamuk felétől gyengül a fényerejük.**

**A halogén körték jóval olcsóbbak, körülbelül tizedannyiba kerülnek, de csupán 50 óra üzemidőt jósolnak nekik.**

***Projektor izzó – ELPLP10S***

**Tulajdonságok:**
UHE (Ultra High Efficency) projektor izzó 120 W-os fogyasztással, továbbá kb. 2000 órás élettartammal.


Mit tud a számítógépem?

# MIDI-tippek

Egy dal erejéig

## Tartalom


- Zene készítése az egérrel
- Felvétel MIDI billentyűzetről
- Több hangszer használata
- Hibák javítása és zeneszerkesztés




A MIDI mindenkinek ideális zeneszerzéshez. Aki nem zenész, a számítógép segítségével megtanulhatja az alapokat. Aki képzett muzsikus, olyan dallamokat írhat, amelyeket máshogy lehetetlen lenne lejátszani. Csupán egy MIDI sequencer programra, például a Cakewalk-ra, van szükség. Ez azt teszi a zenével, amit a szövegszerkesztő az írással – ha hibát ejt, kijavíthatja a hangokat, ha pedig az adott rész hibátlan, kimásolhatja és beillesztheti.

### Vájt fülek

Ez a kártya bemutatja, hogyan szerezhet zenét a számítógéppel. A megfelelő hangkártyával hangszerenként, akár egérrel, akár MIDI billentyűzettel könnyen felépíthet egy dalt. Több különféle hangszín áll rendelkezésére, így szinte bármilyen létező stílusban írhatja zenéjét. Az egyetlen korlát a képzelőerő.

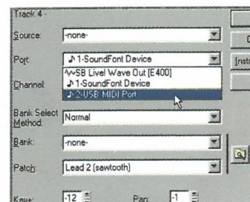
## Tudta-e?

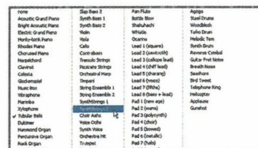
**A MIDI-t egy zongorista vagy gitáros játékának utánzására is használhatja, ugyanakkor a MIDI megszabadítja a valódi hangszerek fizikai korlátaitól. Olyan zenét szerezhet, amely technikailag a zenészek képességén túlmutat. Például megszólaltathat egy olyan akkordot zongorán, amelyben olyan nagyok a hangközök, hogy egy zongorista nem tudná lefogni, vagy szerezhet olyan gyors fuvolaszólót, hogy nincs fuvolista, aki tempóban lejátszaná. Ha Bach vagy Händel képes lett volna ilyen rugalmas zenekarral dolgozni, ki tudja, napjainkban milyen zenét hallgatnánk.**





## Kérdés-felelet



**K Lejátszhatok-e 16 MIDI csatornánál többet egyszerre?**

**F** Megfelelő hardverrel igen. A legtöbb hangkártyán egy MIDI port van, ez 16 csatornát képes kezelni, de hozzáadhat még egyet, ezzel további 16 csatornát biztosítva a dalokhoz. Vehet további MIDI portokat is, amelyeket a számítógép párhuzamos, soros vagy USB bemeneteire csatlakoztathat.

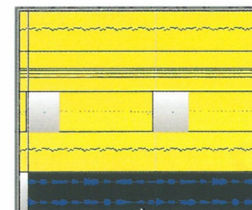
**K Ha csatlakoztatok egy MIDI szintetizátort, továbbra is használhatom a hangkártya hangszíneit?**

**F** Igen. A hangszíneket egyidejűleg is használhatja. Például, ha igazán telt vonós hangzást szeretne, kiküldheti a sávot egyetlen MIDI csatornán a hangkártya és a billentyűzet szintetizátorának. Így mindkettő teljes összhangban fogja játszani ugyanazokat a hangokat.




**K Hogyan vehetek fel éneket a MIDI zene mellé?**

**F** A legtöbb sequencer lehetőséget nyújt hangminták (digitális hangok) hozzáadására. A számítógépbe hátul csatlakoztatott mikrofonnal rögzítheti az énekhangot, amit hangmintaként elmenthet a merevlemezre. Ezeket bárhová beillesztheti a dalba, mint egy új sávot, csakúgy, mint a MIDI sávok esetében.

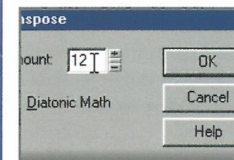


## Szótár

**MIDI Musical Instrument Digital Interface** (zenei hangszerek digitális felülete). Adatkommunikációs szabvány két hangeszköz között (például szintetizátorok).

**Local Control** Olyan kapcsoló a MIDI billentyűzeteken, amely, ha be van kapcsolva, akkor a hangokat a billentyűzet áramkörei adják, majd MIDI-n keresztül a számítógépre küldik, ha pedig ki van kapcsolva, akkor csak MIDI jeleket küldenek (az áramkörök).

**Transzponáció** Egy zenei darab eredeti hangnemétől eltérő hangnembe való áthelyezése.



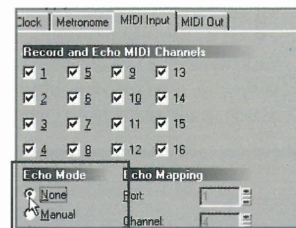

**Wavetable** A hangkártya memóriájában tárolt több mint száz létező hangszer hangmintáinak összessége.

**Sequencer** Programozható eszköz, melynek segítségével a digitális formában tárolt hangjegyeket a hangszereknek továbbíthatja.

## Hibakereső

**Egyes hangok duplán szólnak.**

Ez akkor fordul elő, amikor a MIDI információ körbe megy. Például, a MIDI billentyűzeten lejátszott hang először megszólal, majd a MIDI adat átmegy a számítógépbe, és vissza a billentyűzetbe, ahol újra megszólal. Ezt úgy kerülheti el, hogy az **Options** menüben a **Project Options** funkciót választja. Megjelenik a 'Project Options' párbeszédpanel. Kattintson a **MIDI Input** fülre, és az 'Echo Mode' alatt kattintson a 'None' gombra. Kattintson az **OK**-ra.






H-P-73-10-20-030

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

# MIDI sáv beírása kézzel

**Egy MIDI sequencerrel számos módon vihetjük be a hangokat. Használja az egeret, ha nincs billentyűzete, vagy nem tud játszani rajta.**



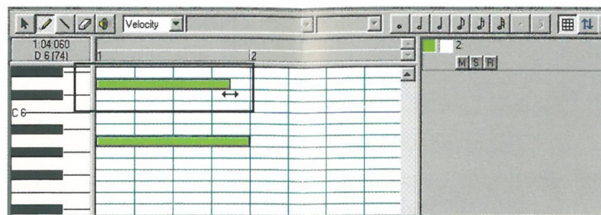
**1** Indítsa el a sequencert, válasszon hangszínt az 1-es csatornának, majd válassza a **Staff** (kotta) nézetet. A **Pencil** eszköz segítségével egyenként írja be a hangokat.






**2** Ha a kottaolvasás nem erőssége, váltson a **Piano roll** (Zongora) nézetre. Így is egérrel kell bevinni a hangokat, de jóval könnyebb mozgatni őket, mint a Staff nézetben. Egyszerűen ragadja meg őket és húzza át új helyükre.

**3** A hangok hosszán is könnyen változtathat. Ragadja meg a szélénél, és húzza balra, ha hosszabb –, jobbra, ha rövidebb hangot szeretne.




# Felvétel MIDI billentyűzetről

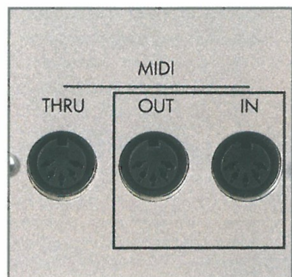
**Csatlakoztasson egy MIDI billentyűzetet, és vegye fel játékát közvetlenül a dalba.**

**1** Mielőtt a MIDI in és out portokra csatlakoztatná a MIDI billentyűzetet, mindenképpen kapcsolja ki a számítógépet.



## Ötlet

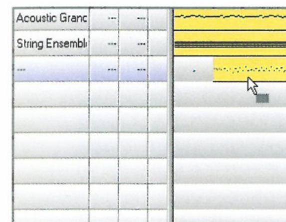
A MIDI fájlokat ugyanúgy mentse el, mint a legfontosabb dokumentumokat.




**2** A hangkártyájának megfelelő PC-MIDI kábelt bármely számítógépes boltban megveheti.

**3** Lépjen a dal elejére, majd kattintson egy üres sávra. Nyomja meg a Felvétel gombot, majd játsszon, amikor csak akar.



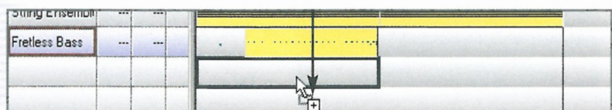



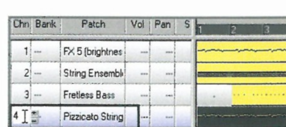

**4** Nyomja meg a **Stop** gombot, amikor befejezte. A felvett rész megjelenik a sávon látható színes területen. Ragadja meg és húzza át, vagy akár fel is darabolhatja.

# További részek hozzáadása

**Zenéjében hatásos nagyzenekari hangzást érhet el, ha egy hangszert vagy sávot átmásol további sávokba.**

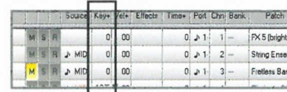
**1** Szólaltasson meg egyes részeket duplán, eltérő hangszínnel. Track nézetben a **Ctrl** gombot tartsa nyomva, majd ragadjon meg és húzzon le egy részt egy üres sávra.




**2** Amikor megjelenik az új rész, válasszon egy kiemelkedő hangszínt, majd rendeljen új MIDI csatornát az új sávhoz.

**3** Transzponálja a sávot úgy, hogy a 'Key+' oszlopban megad egy értéket. A -12, például egy oktávval lejjebb transzponál. Ezeket a lépéseket megismételheti, ahányszor csak akarja.



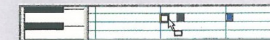


## Fókuszban

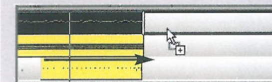
### MIDI adat szerkesztése

**A MIDI nagy erősségét a hibák javításának könnyedsége és a hangok tetszés szerinti szerkeszthetősége adja.**

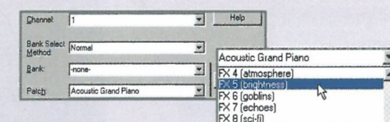
**1** Kattintson egy billentyűzetről felvett sávra, majd váltson **Piano Roll** nézetre, így megtekintheti a lejátszott hangokat. Ha bármelyik pontatlan, túl hosszú vagy rövid, esetleg disszonáns, ragadja meg, és húzza a megfelelő helyre vagy méretre.



**2** Megismételheti azokat a részeket, amelyek hibátlanok, például egy versszakot vagy refrént. A **Ctrl** gombot tartsa lenyomva, majd húzza át a megfelelő részt. Amikor elengedi az egérgombot, a kurzor által megadott helyen megjelenik a szakasz másolata. Így az egeret és a billentyűt használók egyaránt rengeteg időt nyernek.



**3** Kísérletezzen a hangszínek változtatásával, hogyan hatnak a dalra. Például, ha egy zongora részhez szintetizátor hangszínt rendel, egészen más lesz a zenei atmoszféra. Jelöljön ki egy sávot, és tallózzon a hangszerek között. A hangokhoz nem is kell hozzányúlni.






## Ötlet

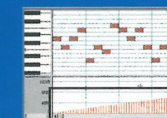
Ha a dal kezdetét billentyűzetről akarja felvenni, hagyjon pár üres taktust az elején, így ráérezhet a tempóra.



## Kisokos

### MIDI adat

**A zeneszerző utasításokat ad művei egyes részeinél, például „crescendo" vagy „pianissimo". Ugyanezt megteheti MIDI-ben is. Minden MIDI hangnak van egy „velocity" értéke, egy 0 és 127 közötti szám. Magasabb értékekkel hangosabbak a hangok. Más MIDI adatokkal összetettebb beállítások állnak rendelkezésre. Egy hangszínhez rendelhet olyan zengetőt, amely a dal kezdeténél még alig feltűnő, de a fináléra már egy hatalmas koncertterem visszhangjaként szól.**



# Hogyan működik?

## Lencsén át

## Tartalom


- A digitális fényképezőgép belülről
- Hogyan készül a digitális fénykép
- A digitális kép megtekintése a fényképezőgép segítségével
- A képek átvitele számítógépre





A fényképek előhívásakor és nagyításakor kellemetlen meglepetés érhet mindenkit. A fénykép sötét, homályos, a gyerkőc helyén egy nagy folt van, az üdülés emlékei örökre elvesznek. A digitális fényképezőgépek megjelenésével nem kell többé reszketni ettől.

### Csak egy pillanat

A digitális fényképezőgép azonnal menti a képeket, így az eredmény rögtön megtekinthető. A szerkezet gyakorlatilag nem tartalmaz mozgó alkatrészeket, tehát nincs filmnagyítási és kidolgozási költség, képeit a digitális nyomatokra kifejlesztett speciális papírra nyomtathatja. Ámbár ezek a szerkezetek külsőleg nagyon hasonlítanak elődeikhez, működésük teljesen eltérő. Ebből a fejezetből megtudhatja, hogyan készít képet a digitális fényképezőgép, hol tárolja a memóriáján belül a digitális fájlokat, és említést teszünk arról is, hogyan készíthet digitális fényképezőgépével tündökletes fotókat.

## Tudta-e?

**Kezdetben kétkedéssel fogadták a digitális gépeket. Drágák voltak, és a képminőségük gyengébb volt a hagyományos gépekénél. A magazinok legfrissebb események iránti hajszája azonban nagyon hamar a digitális technológia elfogadására kényszerítette a fényképészeket. A digitális képeket a világ bármely pontjáról modemen vagy mobil telefonon keresztül pillanatok alatt továbbítani lehet. Ugyanez elképzelhetetlen a hagyományos film esetében, mivel a filmre vitt képeket először laborban elő kellett hívni, majd számítógépbe beszkennelni.**





## Kérdés-felelet

**K Hogyan javíthatom digitális fényképeim minőségét?**

**F** Minél nagyobb felbontással dolgozik a gép, annál tökéletesebb lesz a fényképek minősége. Fontos a tömörítés helyes beállítása is. A legtöbb gépen többféle tömörítési beállítás adható meg, amelyek lényegében a minőség és a tárolókapacitás közötti kompromisszum kialakítását jelentik. Ha a tömörítési funkciót kikapcsolja, a lehető legjobb képminőséget érheti el. Ne feledje, hogy ezzel a gép memóriájában tárolható képek számát korlátozza.

**K Használhatok-e más lencséket digitális fényképezőgéphez?**

**F** Erre csak a legdrágább digitális fényképezőgépek esetében van lehetősége, mivel e készülékek lencséi rendelkeznek a profi, hagyományos fényképezőgépekéhez hasonló hajlékonysággal. Ezeket a készülékeket általában sajtófotósok használják, akik teleobjektívvel dolgoznak. Kevés olyan típus van, amely kiegészítő lencsékkel rendelkezik, de egyre több készülék van beépített varioobjektívvel felszerelve. Ez a megoldás a legmesszebbmenőkig elegendő egy amatőr által használt digitális gép esetében.



**K Készíthetek-e képeket vakuval?**

**F** Igen. Több digitális fényképezőgép beépített vakuval rendelkezik. Bizonyos típusokon a vakuval készített képek tökéletesebb minőségét biztosítandó, 'piros szem' kiszűrő és kitöltő funkció is van.



**K Hol találok digitális fényképezőgépekről bővebb információt?**

**F** Látogasson a gyártók honlapjaira, ahol megtalálhatja a forgalomban lévő típusokat, azok leírását és árát.

## Szótár

**CMOS** Complementary Metal-Oxide Semiconductor A CCD olcsóbb alternatívája




alacsonyabb fogyasztással, de alacsonyabb minőséggel és érzékenységgel.

**Tömörítés** Az adatok összepréselésének folyamata, amelynek köszönhetően az adatok kevesebb helyet foglalnak. A digitális fényképezőgép tömörítési eljárása során azonban a képek valamelyest veszítenek minőségükből.

**Pixel Képpont** A grafikus kép önálló eleme. Egyetlen digitális képet képpontok százezrei alkotnak.

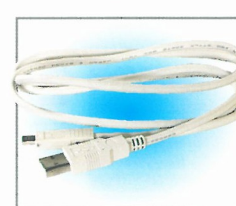


**LCD: Liquid Crystal Display** (Folyadékkristályos kijelző). Ez a technológia teszi lehetővé a képek fényképezőgépen való megjelenését, ezt az eljárást használják a laptop gépeknél is.

## Hibakereső

**Nem tudja, melyik kábelt hová csatlakoztassa.**

A legtöbb digitális fényképezőgép USB kábellel rendelkezik, amely a PC USB csatlakozójába illeszthető. Az USB kábelek a soros kábeleknél gyorsabbak, segítségükkel a képek PC-re való feltöltése a szokásos idő töredéke alatt végezhető el.


USB kábel

Egy soros kábel esetében egy kép betöltési ideje 20 másodperc vagy még több, azonban USB kábelt használva a folyamat a hagyományos időtartam tizede alatt lezajlik. A letöltési időkről és az USB tartozékok használatáról bővebben az USB Implementers Forum honlapján (www.usb.org.) olvashat.

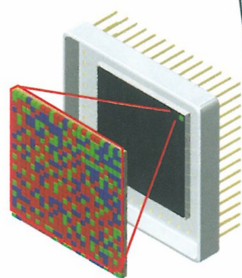
H-P-73-10-20-026

# Fényképezés

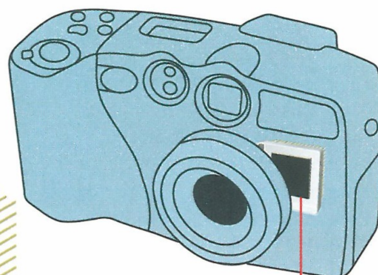
**Minden digitális fényképezőgép lelke a CCD vagy CMOS chip. Ezek a chipek helyettesítik a hagyományos fényképezőgépekhez használt filmet és zárat is.**

**1** A látvány vagy tárgy fénye a lencsén keresztül behatol a gép belsejébe, amely lencse a fényt a mögötte található fényérzékeny CCD chipre fokuszálja.

**2** A CCD közvetlenül nem képes színfelismerésre, ezért a fény először vörös, zöld, majd kék szűrőn halad át és a CCD képpontjaira kerül. Az emberi szem által érzékelt bonyolult színárnyalatok három alapszínre bontódnak.



A CCD chip egy parányi kockájának kinagyított képe



A fényképezőgép lencséje mögött lévő CCD chip

**3** A megszűrt fény ezután a CCD celláknak ütődik. Minden egyes érzékelő cella apró elektromos töltéssé alakítja a fényt.

# Kattan és ment

**Az alábbiakban ismertetett folyamatok mindegyike egyetlen gombnyomás hatására következik be.**

**1** Amikor megnyomja a fényképezőgép gombját, a gépben lévő bármilyen aktuális információ a memóriában tárolódik. Ha a digitális fényképezőgép tömörítési funkciója be van kapcsolva, a gép elektronikája a képet tömöríti, és csak ezt követően teszi azt a többi elkészült képhez.





CompactFlash



Smartmedia



Sony Memory Stick

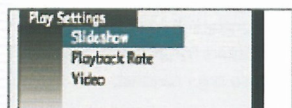
**2** A tömörített kép ezután a fényképezőgép központi tárterületébe kerül. Ez általában egy kivehető tároló kártya, mint pl. a Sony Memory Stick, a SmartMedia vagy a CompactFlash..

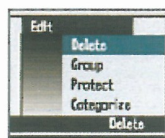
**3** Bár a tömörítés és tárolás folyamata egy másodpercig tart, a kép éles marad, mivel a gomb megnyomásakor elkészülő képhez nincs szükség a hagyományos exponálási időre.

# Fényképek ellenőrzése és törlése

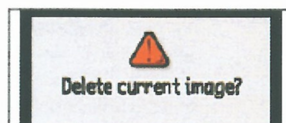
**A hagyományos fényképezőgépekkel ellentétben a digitális gépen készült képek azonnal megtekinthetők és törölhetők.**

**1** A fényképezőgép gombjaival válassza ki a képeket, és az LCD képernyőn tekintse meg őket.




**2** Ha elégedetlen az eredménnyel, akár azonnal törölheti az elkészült képet és készíthet egy új felvételt.




**3** Nem kell tehát várnia a képkidolgozásra, és a törölt memória azonnal szabadon, újra felhasználható.



## Fókuszban

## Valóság azonnal

**A digitális kamera kijelzője a CCD chipen rögzített formában mutatja meg a képet.**

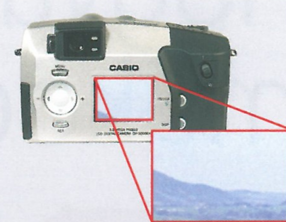
**1** A gép a képpontokat nagy sebességgel olvassa, és felerősítve továbbítja az ADC-hez, amely digitális adatokká alakítja őket. Az adatok a DSP-hez kerülnek, amely beállítja a kép különböző elemeit, mint például a kontrasztot és az apró részleteket.

**2** A digitális információk a fényképezőgép memóriájában tárolódnak. A memória folyamatosan aktualizálásra és frissítésre kerül annak érdekében, hogy a gép követhesse a látvány változásait.



**Ötlet**

**Ügyeljen az elemek állapotára, mivel a digitális elemek élettartama rövidebb, mint a hagyományos fényképezőgépeké.**



**3** A memóriában az információ folyamatosan leolvasásra kerül és a gép LCD képernyőjéhez továbbítódik, így még a fénykép elkészítése előtt lehetőség van a látvány megtekintésére.

# A fényképek átvitele számítógépre

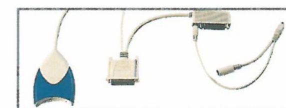
**Utolsó lépésként a digitális fényképeket számítógépére kell mentenie.**

**1** Miután a fényképezőgépet soros vagy USB kábellel a PC-hez csatlakoztatta, a géppel együtt szállított szoftver segítségével a képeket gépre töltheti és szerkesztheti. A soros összeköttetés jóval lassabb, mint az USB kábeles csatlakozás, tehát érdemes USB csatlakozóval ellátott digitális fényképezőgépet vásárolnia.



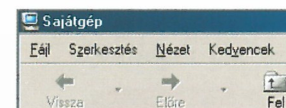

PC-hez illesztés

**2** Ki is veheti a tároló kártyát és elhelyezheti a PC kártyaolvasójában (ha van ilyen eszköz a PC-hez csatlakoztatva).



SmartMedia kártyaolvasó

**3** A digitális fényképezőgép vagy a tároló kártya a 'Saját gép' mappában külön ikont kap.






## Kisokos

## A CCD minősége



**A fénykép minősége döntő részt a digitális fényképezőgép CCD egységétől függ. Minél több képponttal történik a kép készítése, annál finomabbak lesznek a megörökített részletek, és minőségük nagyításkor annál tökéletesebb lesz. A kisméretű CCD-vel rendelkező gépek által készített képek nagyítás után szemcséssé és darabossá válnak. Az alaptípusok CCD-je mindösszе 640x480 képpontos, de a legjobb minőségű CCD-k több mint hússzor nagyobbak: 3040x2016 képpontosak.**

**4** Szerkessze a képeket képszerkesztő program segítségével, majd a végső fájlt mentse PC-jére.



**Ötlet**

**A képek új változatait mindig más néven mentse, hogy megóvja az eredeti változatot.**

# IrfanView képkezelő

Web-galéria

## Tartalom


- Képek elrendezése e-mailben küldéshez
- Méretbeállítások böngészéshez és nyomtatáshoz
- Képtár létrehozása a weben
- Kép formátum megváltoztatása



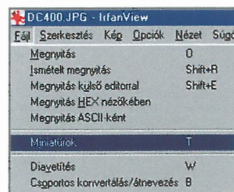

A digitális fényképezőgép képeit vagy a beszkennelt felvételeket, sőt, az Internetről letöltött fényképeket is meg tudjuk nézni az IrfanView program segítségével. Az alapelrendezésen túl, mint amilyen a képek elforgatása vagy kivágása, több más érdekes technikai megoldás is rendelkezésünkre áll. Az e-mailhez csatolt képeket e program segítségével rövidebb idő alatt küldhetjük el.

### Kép és formátum

A képi adatokat a számítógépben különböző formátumú fájlokban menthetjük el. Ezesetben nem a fájl nagyságáról beszélünk, hanem a fájl típusáról. Biztosan észrevette már, hogy az Internetről leggyakrabban letöltött képeknek JPG kiterjesztésük van. Ez azonban lehet GIF vagy PNG is. A kártyából megtudja, hogy mely formátumok milyen felhasználásra felelnek meg, és ismereteket szerezhet a fájlok minden felhasználó számára olvasható formátumba történő áthelyezéséről.

## Tudta-e?

**A PC merevlemezén az IrfanView-t különleges üzemmódban is lehet használni. A kiemelt mappákban képminiatűrök is megjeleníthetők. Miniatűrök üzemmódba átkapcsolni a Fájl menü alatt a Miniatűrök parancs segítségével lehet. Ha a programot közvetlenül ebből az üzemmódból akarja elindítani, az elindításhoz használja az átkapcsoló/thumbs gombot. A egér jobb gombjával nyomja meg a program helyettes ikonját, és a szöveget a kép alapján a Cél mezőben a Helyettesítőn változtassa meg.**




Program Files\IrfanView\Languages

## Kérdés-felelet

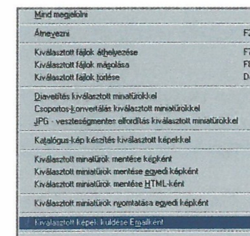
**K A képek miniatűrjei túl kicsiben jelennek meg. Hogyan tudom őket felnagyítani?**

F A miniatűrök megjelenítésének opcióban válassza ki a **Beállítások** menüből a **Miniatűrök lehetőségeinek beállítása** parancsot. A megnyitott párbeszédpanelen a **Miniatűr-méret** keretben a megfelelő méretre kattintással választhatja ki a képek nézetének nagyságát.

Miniatűr-méret
- 50 x 50 pixel
- 65 x 65 pixel
- 80 x 80 pixel (előírás)
- 100 x 100 pixel
- 150 x 150 pixel
- 200 x 200 pixel
- 250 x 250 pixel
- 300 x 300 pixel
- Kis képek nagyítása

**K Hol tudhatom meg a kép méretét?**

F Elég a képet megnyitni az IrfanView képkezelő környezetében, és az állapotsorban azonnal megtalálja a magasságra és a szélességre vonatkozó alapinformációkat. Itt a képeket tartalmazó fájl adatait is megtudhatja. Az első szám a számítógép diszkjén lévő fájl magasságát, a második a kép valódi, nem tömörített méretét mutatja meg.




**K Meg tudom-e nézni az egy fájlban található képeket egyszerre?**

F Igen. Ha a **Miniatűrök** üzemmód bekapcsolt állapotban van, vagy kattintson a **Fájl** menü **Miniatűrök** sorára. A képek nézetei azonnal megjelennek miniatűrök formájában a program ablakának jobb felében. Az egér kattintásával az egyidejűleg hosszan lenyomott **Ctrl** billentyűvel jelölje be azon képek miniatűrjeit, amelyeket szeretne megjeleníteni. Ezt követően válassza ki a fájl kínálatából az aktuális opciót. A képek folyamatosan megjelennek a teljes képernyő felületén. A képeket tartalmazó mappákban kényelmesen tudunk böngészni.

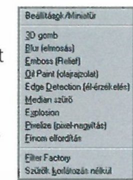
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 306 x 206 x 24 BPP | 250/461 | 110 % | 8.68 KB / 185.08 KB | 21.01.2003 / 08:36:10 |

## Szótár

**A kép formátuma** A képet tartalmazó fájltípus másik elnevezése. A képfájlok tartalmukon kívül az adatok logikus elrendezésében is különböznek. Előfordulhat, hogy a JPG formátumú felvétel csak 300 KB, azonban ugyanaz a fénykép TIF formátumban a merevlemezen 5 MB-ot is elfoglalhat.

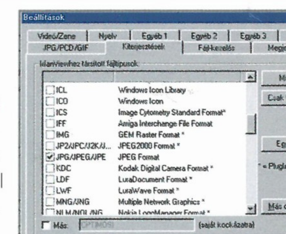
**Miniatűrök** Azon kép kicsinyített nézete, amely könnyebben használható nyarálási fényképek böngészésére vagy olyan felvételek közötti válogatásra, amelyeket e-mailben továbbít a barátainak. A képet tartalmazó fájl érintetlen marad, az IrfanView képkezelő a miniatűröket kiválasztja és megjeleníti.

**Effektusok** Az IrfanView programban elérhető funkciók képekre is alkalmazható csoportja, amellyel megváltoztatható a képek tényleges megjelenése. Az effektusokat bármelyik fényképén kipróbálhatja.




## Hibakereső

**Az IrfanView programot állította be kiinduló képkezelőként, de egy idő után a fájlok dupla kattintás után más alkalmazásban nyilnak meg.** Számos program, feltelepítése után a felhasználó figyelmeztetése nélkül úgy változtatja meg a fájlok hozzárendelését, hogy e fájltípusok kiinduló pontjává válnak a rendszernek. Ez esetben az IrfanView programot újra be kell állítani kiinduló képkezelőként a problémás típusú fájlok számára. A **Beállítások** panelen kattintson a **Kiterjesztések** fülre, és pipálja be a kiterjesztést. Nyomjon **OK**-t.



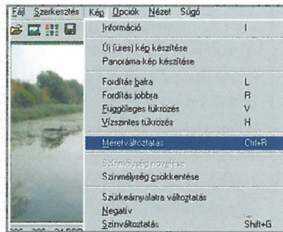
H-P-73-10-20-009

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

# A kép beállítása e-mailben küldéshez

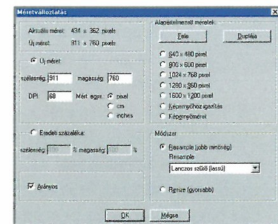
**A gépben elraktározott képeket e-mailben csatolásként küldheti el. Kövesse az alábbi utasításokat, hogy az átvitel ne igényeljen hosszú időt, és a címzettnek ne okozzon gondot a felvételek megtekintése.**

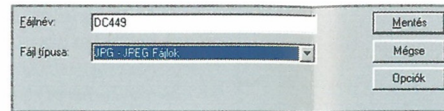
**1** Nyissa ki a képet, amelyet az IrfanView képkezelő segítségével e-mailben akar elküldeni.



**2** Először a méretet állítsa be. Az a méret lesz a megfelelő, ahol a kép hosszabbik oldala megfelel a monitor rövidebb oldalméret felbontásának. Ha szabvány méretű monitoron például egy 853 pont széles, 1038 pont magas képet állít be megtekintéshez, a magasságot 760 pontra állítsa be.

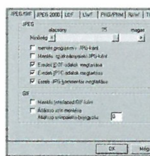
**3** A **Kép** menüből válassza ki a **Méretváltoztatás** parancsot. A dialógusboxban ellenőrizze, hogy bejelölte-e az **Arányos** opciót, majd az **Új méret** beállítása keretben a **Magasság** mezőbe írja be a 760-as számot. Nyomja meg az **OK** gombot.



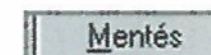


**4** A **Fájl** menüből válassza ki a **Mentés másként** parancsot. A megnyitott **Mentés képként** párbeszédpanelen válassza ki azt a mappát, amelybe a fájlt szeretné elmenteni, a Fájltípust állítsa be JPG – JPEG fájlokra. A **Fájlnév** mezőbe írja be az elrendezett kép nevét. Kattintson az **Opciók** gombra.

**5** A mentés tulajdonságai párbeszédpanelen a **JPEG/GIF** kártyán a **JPEG** keretben beállíthatja az elmentésre szánt kép minőségét. Minél nagyobb értéket állít be a mutatónyíl segítségével, annál nagyobb lesz a fájl mérete. Ha túl alacsony minőséget használ, a fénykép torzított, életlen és használhatatlan lesz. Lehetőleg 50-60 százalék közötti értéket állítson be, majd a választását az **OK** gombbal erősítse meg.



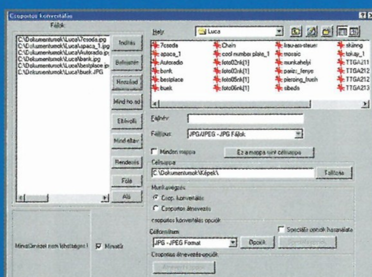
**6** A **Mentés** gombra kattintással elraktározza az elrendezett képet, amely készen áll az e-mailben történő küldéshez.



## Kisokos

### Fájlok átnevezése

**Amennyiben több fájlt szeretne más grafikai formátumban egyszerre átnevezni a Fájl menü kínálatából, használhatja a Csoportos konverziót/átnevezést. A Csoportos konverzió párbeszédpaneljében először a Fájlok hozzáadás gomb segítségével választhatja ki azokat a fájlokat, amelyeket szeretne átnevezni. állítsa be az átnevezett fájlok elhelyezéséhez szükséges mappát a Kiinduló címlista mezőben és állítsa be a Csoportos konverzió választást. A Start gomb megnyomásával elindítja a fájlok átnevezését.**



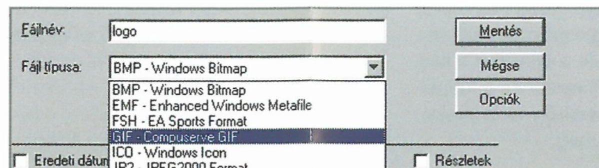
# A formátum megváltoztatása

**Néhány esetben a képet más grafikai formátumban kell átnevezni. Leggyakrabban azért, hogy a képet egy különleges szoftver telepítése nélkül nézhesse meg mindenki.**

**1** Az IrfanView képkezelőben nyissa meg a képet tartalmazó fájlt.

**2** A Fájl menüből válassza ki a **Mentés másként** parancsot és a megnyitott párbeszédpanelben a Fájltípust a kívánt grafikai formátumba változtassa meg. A választható típusokat megtalálja az **Opciók** gomb alatt.

**3** Választhat új fájl megnevezést is amennyiben elégedett választásával erősítse meg a **Mentés** gombra kattintással.

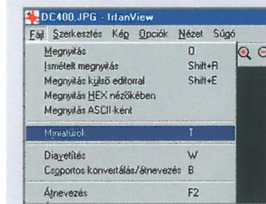


## Fókuszban

### Fényképgaléria kialakítása

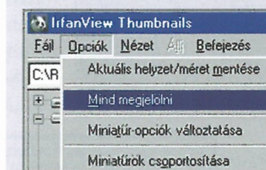
**Néhány Web oldalon már biztosan találkozott áttekinthetően elrendezett kisalakú fényképekkel. Emellett mindegyik rendelkezett teljes nézetű fényképre hivatkozó plusz funkcióval. Az IrfanView beépített funkcióinak köszönhetően az ilyen fényképgaléria létrehozása gyerekjáték.**

**1** Kapcsolja át az IrfanView programot a Miniatűrök üzemmódba a **Fájl** menüből a **Miniatűrök** paranccsal.

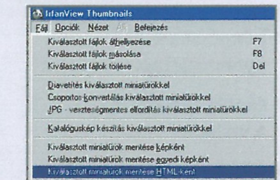


**2** A program ablakának bal részében jelölje meg kattintással azt a mappát, ahol a galériájába elhelyezendő fényképek találhatóak.

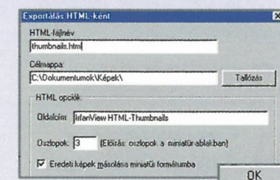
**3** Rövid idő múlva a program ablakának jobb részében feltűnnek a képek nézetei. Kattintson valamelyikre, és a beállítások kínálatából válassza ki a **Mind megjelölni** parancsot. Az összes fénykép megjelenik.



**4** A **Fájl** menüből válassza a **Kiválasztott miniatűrök mentése** HTML **fájlként**-ot.



**5** A megnyitott HTML fájl kialakítása párbeszédpanelben nevezze el az **Új galériát a HTML fájlnév** elnevezésű mezőben, és a **Célmappa** mezőben válasszon ki számára a PC merevlemezén egy mappát. Az azonos mezőben a **HTML Opciók** keretbe beleírt elnevezés a galériát tartalmazó Web oldal elnevezéseként lesz feltüntetve. Az oszlopok számát is kiválaszthatja. A többit hagyja változatlanul és erősítse meg az **OK** gombbal.



**6** A **Sajátgép** segítségével keresse ki a PC merevlemezén a kialakított fényképgalériát tartalmazó fájlt és dupla kattintással nyissa meg. Az Internetre szánt fényképes weboldal elkészült.

# Mozizás videóval

**Hatékony produkció**

## Tartalom


- A fájlok elhelyezése
- Szöveg csatolása a videóhoz
- A Storyline funkció használata
- Effektusok alkalmazása





Azt gondolhatná, hogy a videó rögzítése, majd effektusokkal való ellátása, jelenetek szerkesztése és zenei aláfestés csatolása komplikált és drága mulatság. Ellenkezőleg, az MGI VideoWave használatával mindez az otthoni számítógépen is elvégezhető. Amint a videót felvettük, rögzíthetjük a VideoWave-vel, tárolhatjuk a Könyvtárban, és máris hozzáláthatunk, hogy effektusok alkalmazásával remekművet alkossunk.

### Mozizzunk!

A jelenetekhez könnyen csatolható zenei vagy más hangeffektus. Továbbá számos különleges effektus áll rendelkezésre, melyek videónkat hatásos és profi művé varázsolják. Amint a munkát a videón befejeztük, máris elmenthetjük a fájlt, hogy a későbbiekben mint sablont használjuk. Az elkészült munkát CD-re, DVD-re vagy akár VHS videókazettára írhatjuk, így hozzáférhető lesz mások számára is. Ezen a kártyán bemutatjuk, hogy a felvételt módosítani szinte gyerekjáték.

## Tudta-e?

**A Capture gomb használatával a felvett videót digitális AVI fájlként is elmenthetjük. Ezáltal a film lejátszható lesz a számítógépen. Ehhez mindössze egy videó rögzítő kártyára van szükség. Ilyen pl. az ATI All-In-Wonder 128 Pro típus is. Csatlakoztassa videokameráját a kártyához, a Mode Selectorban kattintson a Capture-ra. A Beállítások panelen megjelenik a Rögzítési beállítások párbeszédablak. A Bemeneti listából válasszon bemeneti formást. Tegye meg a szükséges beállításokat, majd a rögzítés elindításához kattintson a Video opcióra.**



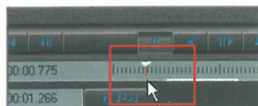
## Kérdés-felelet

**K Keverhetek hangot a videóhoz?**

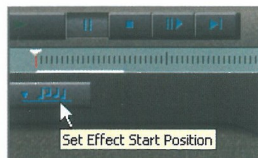
**F** Igen. Tegye a jelenetet – melyre hangot akar keverni – a Képernyőre. Kattintson a **Mode Selector Audio** gombjára.

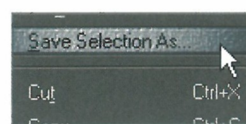


A megnyíló Audió ablakban válassza ki a használni kívánt hangfájlt a Könyvtárból, és húzza bele az **Audio Tracks** ablakba. Ha nem akarja, hogy a jelenet elején kezdődjön a hang/zene lejátszása, akkor



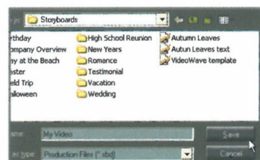

a Time Slideren mozgassa a nyilat addig a pontig, ahonnan a lejátszás kezdődjön. Azután nyomja meg a **Set Effect Start Position** gombot. Amikor a Képernyőn lenyomja a vezérlőgombok közül a **Lejátszás**t, a jelenet elindul, és a hang ott indul, amely pontra beállította.




**K Miként menthetem a Storyline-t (cselekménysor)?**

**F** Tartsa lenyomva a **Shift** billentyűt, miközben kijelöli, hogy mely jelenetek kerüljenek a Storyline panelbe. Kattintson jobb gombbal a kijelölteken, és válassza a **Save Selection As** opciót. A párbeszédablakban adja meg a mappát, ahová a fájlt menteni akarja, és nyomja meg a **Save** gombot.



**K Szerkeszthetem-e a beírt szöveget?**

**F** Természetesen. Nyomja meg a **Text Animation** gombot, és a Text Editor ablak megnyílik. A **Fonts** gombra kattintva megnyílik a Betűtípus párbeszédablak. Itt lehetséges betűtípus-, stílus- és méretválasztás. Majd az **Effects** fülre kattintva különleges hatások tehetők a szövegre.

## Szótár

**Thumbnail** Egy kép vagy tervezet kicsinyített változata, ami lehetővé teszi, hogy képek sorozata egyszerre legyen látható.



**Storyline** A fő képernyő tetején elhelyezett panelek, ahol összeállítjuk a videót alkotó klipeket, jeleneteket, szövegeket és effektusokat.

**Viewscreen** Az a mező, ahol megnézhetők és szerkeszthetők a jelenetek.



**Mode selector** Hasonló más programok eszköztárához. Ezek a gombok szolgálják a videókészítést, -szerkesztést.

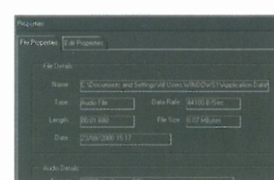


**Library** Multimédia (videó- és hangklipek) fájlok tároló helye.

## Hibakereső

**Nem tud megnyitni egy hangfájlt a VideoWave programban.**

Néhány formátum nem kompatibilis ezzel a programmal. Nem lehet probléma, ha WAV fájlokat használ. MP3 fájlok használata esetén a VideoWave átalakítja azokat WAV formátumúra. Saját készítésű MIDI fájl felhasználásához



át kell alakítani azokat WAV formátumra. Ez megtehető olyan hangrögzítő programokkal, mint a Cakewalk, vagy olyan lejátszókkal, mint a Winamp. Ha a Mode Selector Capture opcióját használja, hogy a videóhoz hangot csatoljon, akkor a felvétel automatikusan WAV formátumban fog készülni.

H-P-73-10-20-062

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

# A Storyline

**A VideoWave elmentett fájljainkat külön mappákban és a program saját könyvtárában tárolja, így azok a fő képernyőről elérhetők.**

**1** Indításhoz kattintsunk duplán az Asztalon lévő **MGI VideoWave 5** parancsikonra. A megjelenő első képernyőben nyomjuk meg a **Try** gombot.



**2** A **Video** fülre kattintva lesznek elérhetők a könyvtárainkban tárolt fájlok.



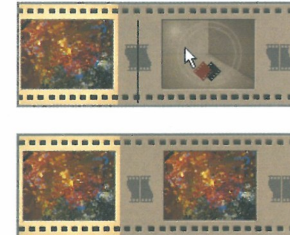


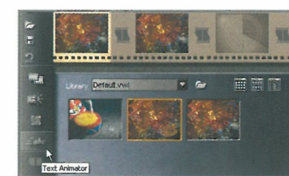
**3** A szerkeszteni kívánt videó fájl miniatűrjére kattintsunk kétszer, így az megnyílik a Viewscreenen. Az aktuális képsor megtekintéséhez nyomjuk le a program **Play** gombját.

**4** A fő képernyő tetején üres miniatűr ablakok sora van elhelyezve. Ez a Storyline, ahol a videoklipeket képsorba fűzhetjük. A Library panelből húzzuk a klipeket a Storyline panelre.



**5** A könyvtárban kattintsunk a fájlra, melyet a videó következő szakaszában akarunk használni, és húzzuk a képsor következő ablakába. Az egérgomb elengedésével belehelyezzük az ablakba.





**6** Nyomjuk meg az alkotás következő fázisában használni kívánt gombot. Példánkban ez a **Text Animator**, melynek segítségével címet és stáblistát csatolhatunk a videóhoz.



# Képsor összeállítása

**A jelenetekből, címből, stáblistából, hangból és effektusokból álló képsor az alábbi módon állítható össze.**

**7** Mihelyt a Text Animator gombot megnyomtuk, megjelenik a Paths (útvonal) képernyő, mely az összes szövegopciót tartalmazza.



**8** Kattintsunk a kívánt opcióra. Példánkban a **Center Fade In/Out** opció szerepel.



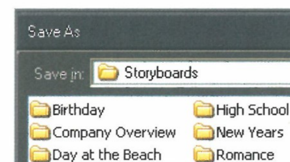
**9** A bal alsó szövegablak belsejébe kattintsunk, és írjuk be a címet, illetve a stáblistát. A Viewscreenen megtekinthető, hogy ez hogyan fog majd mutatni.





**10** A Viewscreenen lévő **Play** gombot megnyomva megnézhetjük az alkalmazott effektusokat.

**11** A Fájl menüben kattintsunk a **Save as** opcióra. A párbeszédablakban adjuk meg a mappát, ahová munkánkat menteni akarjuk, nevezzük el a fájlt, nyomjunk **Save**t.



**12** Kattintsunk a következő miniatűr képre a könyvtárban, és húzzuk rá a **Storyline** következő szabad ablakába a produkció következő jelenetéhez.

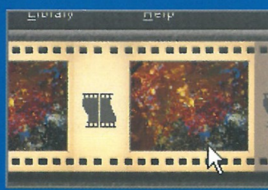




## Kisokos

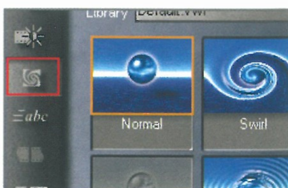
### Nézzük meg a Storyline-t

**Tartsuk lenyomva a Shift billentyűt, kattintsunk rá a Storyline valamennyi miniatűrjére, és az egér bal gombjának lenyomva tartásával húzzuk őket a Viewscreen-re. A Viewscreen Play gombját megnyomva az egyes jelenetek sorrendben lejátszódnak. Így a művet ellenőrizhetjük, és mentés előtt a szükséges változtatásokat megejthetjük.**



# Effektusok

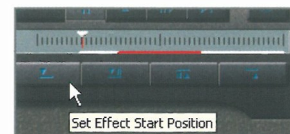
**1** Mikor a Viewscreenen következő Storyline fájl meg van nyitva, a Mode Selectorban kattintsunk a **Special Effects** gombra.





**2** Az **Effects** képernyőn megjelenő opciók közül válasszunk egyet. Itt az Olajfestmény lett kiválasztva.

**3** A Viewscreenben a Time Slideren helyezzük a nyilat oda, ahol az effektust kezdeni akarjuk, és nyomjuk meg a **Set Effect Start Position** gombot. A nyilat állítsuk oda, ahol az effektusnak végződnie kell, és kattintsunk a **Set Effect End Position** gombra.





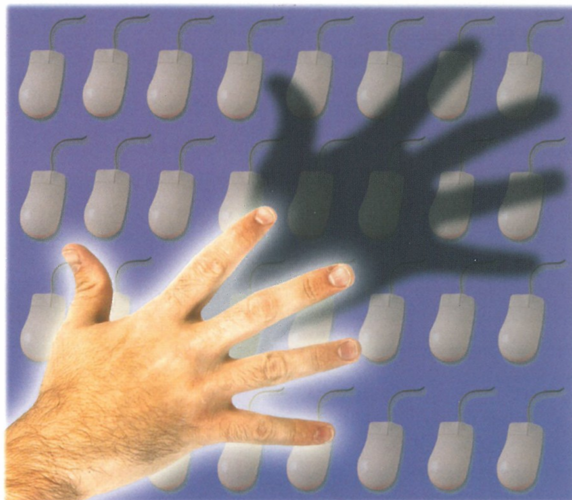
**4** A Viewscreen **Play** gombjával az effektust megnézhetjük működés közben. Ha elégedettek vagyunk az effektussal, kattintsunk a **File** menü **Save as** opciójára.

# Vetülő árnyékok

**Photoshop élmény**

## Tartalom

- Vetülő árnyék készítése Adobe Photoshop programban
- Homályos hatás eléréséhez használja a szűrőt
- Szöveg beillesztése beszkennelt kép elé
- Amit a kép rétegeiről tudni kell



A Photoshop vetülő árnyék funkciója kiválóan alkalmas címsorok kiemelésére és egyéb szövegelemek hangsúlyozására. A vetülő árnyék importálható más programokba, például Microsoft Wordbe is, vagy beilleszthető a képszerkesztő programba közvetlenül beszkennelt képbe. A program különösen jól használható új képek készítésekor, mivel lehetőséget ad az önálló rétegekkel való munkára. A beírt szöveghez tetszőleges számú effektust illeszthet, felhasználva a színek és betűtípusok széles skáláját.

### Tökéletes kép

Ha elégedett az eredménnyel, a képet sokoldalúan felhasználhatja. A tetszetős külalakú szöveg bármilyen dokumentumot ízlésessé varázsol, legyen szó akár honlapon való elhelyezésről, akár barátoknak szóló üdvözlőkártyákról. A kártyából megtudhatja, hogyan készíthet különleges effektusokat, és hogyan illesztheti azokat a kívánt képhez.

## Tudta-e?

**A vetülő árnyék egyszerű megoldás a kép vagy szövegrészlet kiemelésére. Az effektus hatására a grafika vagy szöveg lebeg a háttér fölött, és láthatatlan fényforrás által megvilágított objektum hatását kelti. A térhatás illúziója az árnyék eltolásával tovább fokozható. Megpróbálhat kísérletezni az árnyék árnyalatának változtatásával is, a sötét árnyéktól az egészen világos szürkéig számos megoldás kínálkozik a térhatás fokának megváltoztatására.**

**Az én weboldalam**

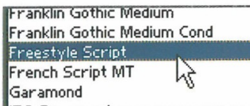
**Az én weboldalam**

**Az én weboldalam**

## Kérdés-felelet

**K Megszerkeszthető-e a teljes szöveg Photoshop programban?**

**F** Ha a kész anyag pár szónál többet tartalmaz, érdemes a begépeléshez és szerkesztéshez külön szövegszerkesztő programot használnia. Nagy mennyiségű szöveg Photoshopban történő bevitele rendkívül időigényes.

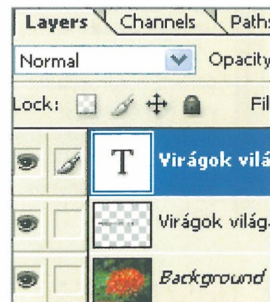



**K Színezhetem-e a vetülő árnyékot?**

**F** Miután begépelte a szöveget, kiválaszthatja a használni kívánt színeket. Ha viszont a vetülő árnyékot szövegszerkesztőbe importálja és az oldal háttere színes, ne feledje el a Photoshop dokumentum háttérszínét pontosan megadni. Fehér háttér esetén a vetülő árnyék megmarad, de másik programba való beillesztéskor fehérben jelenik meg. A két program színeit úgy tudja megfeleltetni, ha a színpalettákon ugyanazokat a CMYK értékeket jelöli meg.

**K Hány különböző szövegréteget használhatok a Photoshopban?**

**F** Annyi réteget (layer) használhat, amennyit az elképzelése megkíván. Ha rendkívül gondosan kidolgozott szövegeffektusokat szeretne használni, az egyes szavakat is külön rétegekre helyezheti. Ez különösen hasznos akkor, amikor felül hangsúlyos, könnyen olvasható karakterek helyezkednek el. A rétegek segítségével bármikor módosíthat a szövegen, és kijavíthatja az esetleges hibákat.




**K Kipróbálhatom-e az Adobe Photoshop programot, mielőtt megvásárolnám?**

**F** Igen. A www.adobe.com. honlapról letöltheti a szoftver próbaverzióját. Kattintson az Other downloads hivatkozásra és a Photoshop verziók közül válassza a Windows-hoz alkalmas változatot.

## Szótár

**Vetülő árnyék** Az eredeti szöveg (vagy alakzat) körvonalait felhasználó, a térhatás érzetét keltő, kicsit elmosódott és eltolt effektus, amely kiemeli az objektumot. A vetülő árnyéknak díszítő hatása van, és nagymértékben segíti a kép vagy szkennelt objektum előtt elhelyezett félkövér betűk kiemelését.

**Rétegezés** Képek vagy szövegek egymásra helyezése. A rétegezés a Photoshop programban a könnyebb szerkeszthetőséget szolgálja, tekintve, hogy minden réteg külön-külön megjeleníthető, elrejthető vagy törölhető.

**Gaussian Blur** A grafikai programok többségében elérhető effektus, ahol a homályosság foka csúszkával ellátott skálán állítható. Mielőtt megnyomná az OK gombot, a Photoshop megjeleníti a 'homályosítás' előzetes nézetét.

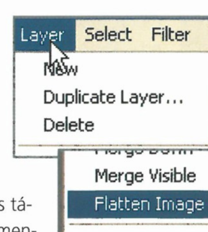



**PSD** Photoshop Dokumentum. Az Adobe Photoshop alapértelmezett fájlformátuma.

## Hibakereső

**Nem tudja munkáját hagyományos képformátumban menteni.**

A Photoshopban készített réteges kép csak a program saját PSD fájlformátumában menthető. Ha munkája során rétegeket használ, és munkáját TIF, JPEG vagy más támogatott formátumban szeretné menteni, kattintson a **Layer** menüre és válassza a **Flatten Image** parancsot. Ne feledje, ha a képet kisimította, a továbbiakban nem tudja külön-külön szerkeszteni az egyes rétegeket. Érdemes a kép és a rétegek másolatát elmenteni. Ehhez kattintson a **File** menü **Save As** parancsára és válassza a **Photoshop (*.PSD, *.PDD)** fájlformátumot.





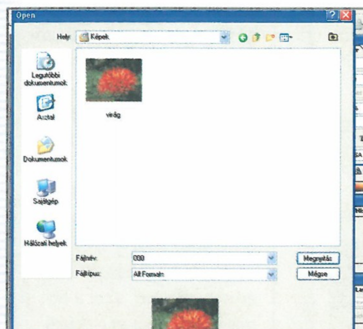



H-P-73-10-20-065

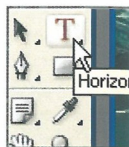
# Vetülő árnyék

**A vetülő árnyék kiemeli a szöveget a háttérben elhelyezkedő képből. Ez azt is jelenti, hogy maga a szöveg is vizuális eszközzé válik, és odavonzza a képet néző tekintetét.**

**1** Nyissa meg a programot a **Start / Programok / Adobe / Photoshop** parancsaira kattintva. Nyomja meg a **File** menü **Open** parancsát. Ellenőrizze, hogy a 'Fájltípus' rovatban az **All Formats** opció van-e megjelölve, így minden típusú képfájl (például TIF, JPEG, GIF vagy BMP) megjeleníthető. Válassza ki a PC merevlemezéről azt a képet, amelyhez szöveget szeretne illeszteni – a miniatűr képen ellenőrizheti, hogy valóban a kívánt fájlt jelölte-e ki – majd a kép Photoshop ablakban történő megnyitásához kattintson a **Megnyitás** parancsra.



**2** Válassza a főképernyő **Horizontal Type Tool** eszközét, és kattintson a munkaterület tetszőleges pontjára. Megjelenik a 'Type Tool' eszköztár.




**3** Válasszon az árnyékhoz betűtípust, méretet és színt. Ne feledje, hogy a hatásos kiemeléshez az árnyék színének a fő szövegnél valamivel sötétebbnek kell lennie. Gépelje be a képen megjeleníteni kívánt szavakat.

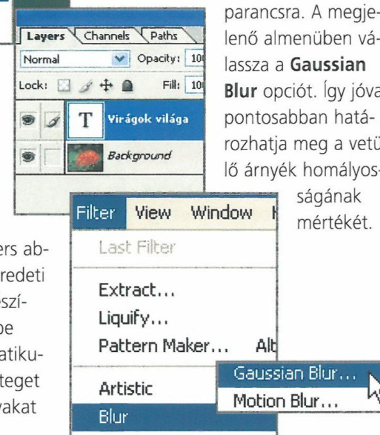






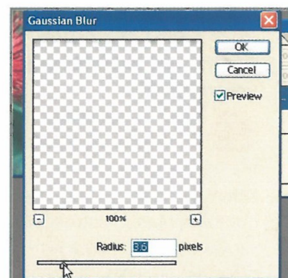
**4** Amikor beírta a szöveget, kattintson a **Window** menüre és válassza a **Layers** opciót (Ha a Layer opció mellett pipa van, a Layer eszköztár már betöltődött). A Layers ablak mutatja a hátteret (az eredeti kép) és az éppen most elkészített szövegréteget. Az Adobe Photoshop program automatikusan elnevezi ezt a szövegréteget a szövegdobozba beírt szavakat felhasználva.

**5** A következő szövegréteget a listában kell kijelölnie. Lépjen a **Filters** menüre és kattintson a **Blur** parancsra. A megjelenő almenüben válassza a **Gaussian Blur** opciót. Így jóval pontosabban határozhatja meg a vetülő árnyék homályosságának mértékét.




# Speciális effektusok használata

**1** A csúszka segítségével kísérletezhet a homályosság fokozataival. Ha kis értéket választ, az árnyék szélei élesebbek lesznek, ezáltal úgy tűnik, mintha az árnyék közelebb lenne a szöveghez. Nagyobb érték esetén úgy látszik, hogy az árnyék jóval távolabb van az oldalon. Amikor elégedett a homályosság minta ablakban megjelenített mértékével, kattintson az **OK** gombra. Ha a 'Preview' sor elé pipát tesz, az effektus hatását a főablakban is megtekintheti.




**2** Az Eszköztár **Move** eszközének segítségével az árnyékot a kép tetszőleges pontjára helyezheti át, ha rákattint és az egeret a kívánt pontra húzza, majd ott elengedi. Ne aggódjon, ha az árnyék nem a megfelelő helyre került, a mozgatást akárhányszor elvégezheti, egészen addig, míg el nem éri a tökéletes eredményt.




# Szöveg beillesztése

**Ha az árnyék megfelel, írja meg a kép előtt megjelenő szöveget.**

**1** Válassza ismét az eszköztár Horizontal Type Tool eszközét, kattintson a munkaterület tetszőleges pontjára, így megjelenik egy szövegablak.

**2** Másolja át a vetülő árnyék elkészítésekor használt betűtípus és méret beállításokat. Az Adobe Photoshop megjegyzi a korábban használt beállításokat, így ezt a munkát elvégzi a felhasználó helyett. Válassza ki a szöveghez használni kívánt színt.

**3** Most válassza az eszköztár **Move** eszközét, majd kattintással és húzással helyezze az új szövegréteget az első szövegréteg jobb oldalára, annál kicsit feljebb. Ez az enyhe elcsúsztatás fogja kelteni a vetülő árnyék hatását. Ha nem elégedett a színnel, kattintson a szövegre a **Type Tool** eszközzel, jelölje ki a szöveget, és a színskáláról válasszon másik színt.







**4** Amikor végzett, munkája mentéséhez kattintson a **File** menü **Save** parancsára.

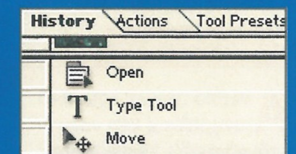
## Ötlet

Előbb készítsen másolatot, hogy visszatérhessen az eredeti változathoz.

## Kisokos

### Előzmények listája

**A munka során a Photoshop a History fül alatt menti az utolsó 20 elvégzett műveletet. Ha szeretné ezt a listát megtekinteni, kattintson a Window menü History parancsára. Ha hibát követett el, és azt nem vette észre azonnal, nem fogja tudni a javításhoz felhasználni az Edit menü legutolsó műveletet törlő Undo parancsát. Ilyen esetben a History részben lévő lista bejegyzéseire kattintva visszakeresheti a hibás lépést.**



# Zenei felvétel

Sound Studio

## Tartalom


- Amit a Sound Studio virtuális billentyűzetről tudni kell
- Akkordsáv készítése Sound Studióval
- A dallamsáv beillesztése
- A Sound Studio egér funkcióinak használata




A továbbfejlesztett Sound Studio II a zeneszerzés végtelen módjait kínálja, amelyek segítségével elkápráztathatja barátait és családját. A kezdet rendkívül egyszerű. Ha rendelkezik MIDI billentyűzettel, azt a PC hangkártyájához csatlakoztathatja, és közvetlenül a Sound Studio programba rögzítheti a lejátszottakat. Ha nincs billentyűzete, használhatja a Sound Studio II virtuális billentyűzetét, majd felveheti a tetszőleges hangszerekkel és stílusban megírt zenéket.

### Ráhangolódás

A billentyűzet opciói között megtalálhatja a legkülönbözőbb zenei stílusokat, majd felveheti az akkordokból álló vagy dobot megszólaltató kísérőzene sávját, ez lesz a megszületendő mestermű alapja. Számos további opcióval is kísérletezhet. A kártyából megtudhatja, hogyan használhatja a virtuális billentyűzetet, és hogyan kezdhet neki a dallamírásnak.

## Tudta-e?

**A Sound Studio II programban a zenei anyagok rögzítésekor, illetve lejátszásakor számtalan lehetőség közül választhat. Ha a Cycle Mode-t választja, összeállíthat egy zenerészletet, ami folyamatosan ismétlődve szól, így nem kell az adott részletet újra és újra továbbmásolnia. A Punch Mode-dal meghatározhatja, hogy a felvétel hol kezdődjön, és hol fejeződjön be. Állítsa be a bal- és jobboldali rögzítőket, kattintson a Transport/-Punch parancsra.**




## Kérdés-felelet

**K Használhatom-e a virtuális billentyűzet helyett saját MIDI billentyűzetemet?**

F Csatlakoztassa a MIDI billentyűzet OUT kimenetébe illesztett kábelt a PC hangkártyáján található IN bemenetbe. Ellenőrizze, hogy a hangkártya beállítások tökéletesek-e, és győződjön meg arról, hogy az Options menüben található MIDI eszközök input szekciójában megjelenik-e a MIDI billentyűzet.

**K Megváltoztattam a dal ritmusát, de felvételkor visszaugrik 96-ra. Miért?**

F Ha MIDI billentyűzetről készíti a felvételt, a Conductor ablakban meg kell változtatnia a tempót. Ha a Transport ablakban a **Conductor Follow** gombot kikapcsolja, minden tempó megváltozik.

**K Mi a rögzítők feladata?**

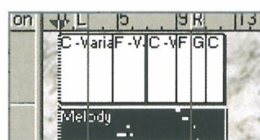
F A Track ablak Timeline-ján elhelyezkedő bal és jobb rögzítők kijelölésre használhatók. Ha a Transport ablak Right Locator rovatára jobb egérgombbal kattint, a rögzítő felkerül az idősávra. Ezután Cycle módban ellenőrizni tudja azt a pontot, ahol a sáv visszakanyarodik a bal rögzítőhöz




(Left Locator), vagy Punch módban azt a helyet, ahol a sáv rögzítése befejeződik. A bal rögzítő beállításával Cycle módban ellenőrizni tudja azt a pontot, ahol a sáv visszakanyarodik a jobb rögzítőhöz (Right Locator), vagy Punch módban azt a helyet, ahol a




sáv rögzítése elkezdődik. Ha a Transport ablakban lévő Locator rovatra bal egérgombbal kattint, a rögzítő eltűnik az idősávról.

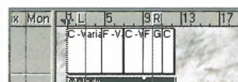


## Szótár

**Transport (átvitel) ablak** Vezérlőpult, amelyen a sávok lejátszása, felvétele és megállítása történik, hasonlóan a CD-lejátszóéhoz.




**Idősáv** (Timeline) A Track ablak része, amely a felvett sávon szereplő összes hangszer játékát oszlopok formájában tünteti fel.



**Style** A virtuális billentyűzet (Virtual Keyboard) része, itt választhatja ki a kísérő akkordsáv zenei stílusát.




**Voice** Szintén a virtuális billentyűzet része, itt választhatja ki a megszólaltatni kívánt hangszert vagy 'hangot'.




## Hibakereső

**A hangkártyából egyáltalán nem jön hang.**

A megfelelő kimeneti eszköz kiválasztásához kattintson az **Options** menü **MIDI Devices** opciójára, majd lépjen az Output rovatra. A régebbi hangkártyák valószínűleg a Windows-hoz tartozó MPU401 meghajtót használják.




Ha többféle meghajtó is rendelkezésre áll, mégsincs hang, egy kivételével mindet törölje és próbálkozzon újra. A PC **Vezérlőpult**ján kattintson duplán a **Hangok és audioeszközök** ikonra. Válassza a **Hangerő** fület, majd a **Speciális** gombot megnyomva ellenőrizze a kimenő hangok szintjeit.

H-P-73-10-20-066

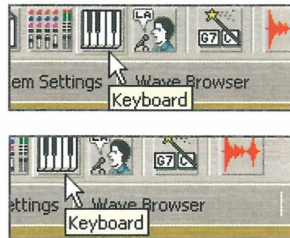
# Zenélés virtuális billentyűzeten

**Mielőtt elkészítené a felvételt, számos hangszerrel és dallamstílussal kísérletezhet.**

**1** Kattintson a **Start** menü **Minden program** almenüjére, majd válassza a Sound Studio II mappa **Sound Studio II** ikonját.




**2** Lépjen az eszköztár **Keyboard** ikonjára, és a virtuális billentyűzet megjelenik a képernyőn.

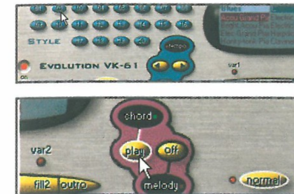


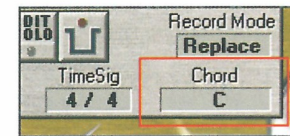




**3** Ellenőrizze, hogy a billentyűzet be van-e kapcsolva, majd kattintson a **Synchro** gombra. A Tempo részben lévő nyilak segítségével lassíthatja vagy gyorsíthatja a tempót. Példánkban a beállított érték **112.00**.

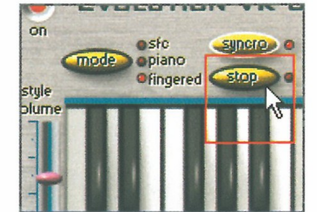
**4** A sáv stílusának megválasztásához kattintson a 'Style' részben lévő gombok egyikére. Példánkban ez a 'Blues'. A gyakorláshoz kattintson a Chord rész **off** gombjára addig, amíg az át nem vált a play gombra. Most nyomja meg a **Playrite** gombot.




**5** Most az akkord lejátszásához nyomja meg a billentyűzet bal végén lévő bármelyik gombot. Amikor egy akkordot lejátszik, annak neve megjelenik a Transport ablak Chord rovatában.

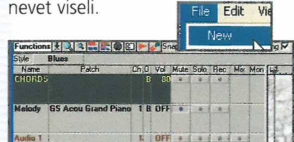
**6** Az akkord megváltoztatásához kattintson egy másik billentyűre. Próbálja meg az akkordváltást az ütemnek megfelelően végezni. Amikor kialakította az elképzeléseinek megfelelő akkordsort, kattintson a billentyűzet **stop** gombjára.

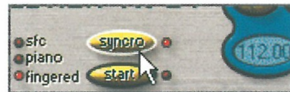



# Zenei felvétel virtuális billentyűzettel

**Számos hangszert felhasználva a legkülönbözőbb akkord és dobkíséreteket alkothatja meg.**

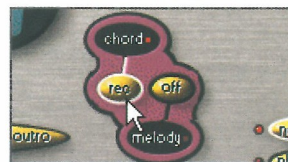
**1** Kattintson a **File** menü **New** parancsára. Jegyezze meg, hogy új sávjának első szekciója a Chords nevet viseli.






**2** Nyissa meg a virtuális billentyűzetet és ellenőrizze, hogy a Tempo, Voice és Style beállítások megfelelőek-e, majd kattintson a **synchro** gombra.

**3** Lépjen a Chord részre és addig nyomja az **off** gombot, amíg az át nem vált a **rec** gombra. Kattintson az elsőként megszólaltatni kívánt akkord gombjára, majd folytassa a begyakorolt módon.

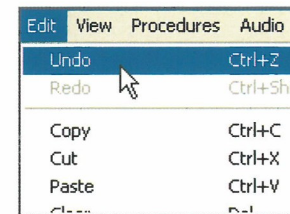




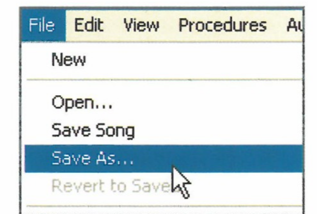


**4** Amikor végzett, kattintson a **stop** gombra. A zene megjelenik a Track ablak idősávjában.

**5** Ha az akkordsáv összeállításakor hibát követ el, kattintson a **stop** gombra. Lépjen az **Edit** menü **Undo** parancsára.



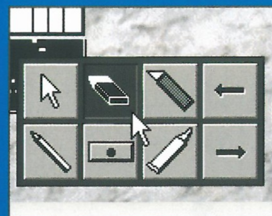

**6** Amikor végzett, nyomja meg a **File** menü **Save as** parancsát. Nevezze el a fájlt és kattintson a **Save** opcióra.




## Kisokos

### Egér eszközök

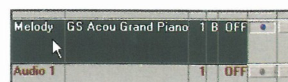
**Ha az idősáv oszlopaira jobb egérgombbal kattint, közvetlenül szerkesztheti a zeneoszlopokat. Az oszlopokat törölheti, a zenerészleteket két részre vághatja, az idősávon jobbra vagy balra tolhatja, sávokat némíthat el, vagy akár két részt össze is kapcsolhat. Az Egér eszközöket más ablakokban, például a Piano Roll, Score és Drum ablakokban is használhatja.**



# Dallam készítése

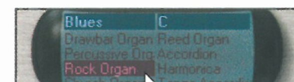
**A billentyűzeten kiválaszthat a hangok számára egy új szűrőt.**

**1** Kattintson a Chord sáv alatti következő Melody sávra. Lépjen a Melody részre, és addig nyomja a virtuális billentyűzet **off** gombját, amíg az át nem vált a 'rec' gombra.










**2** Lépjen a Voice részre, és válassza ki a dallamot megszólaltató hangszert. Példánkban a **03**, majd az LCD Display ablakban a **Rock Organ** jelölődik ki.

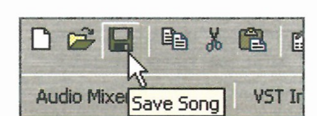
**3** Kattintson a Transport ablak **Rec** gombjára. Megjelenik a Count In ablak. A számjegyek **4**-től **1**-ig csökkennek, ekkor kezdődik el a sáv. Ahogy a zene megszólal, az akkordkísérethez igazodva játssza le a dallamot.






**4** Amikor végzett, nyomja meg a Transport ablak **Play** gombját és hallgassa meg az új hangzást, végül, pedig kattintson a **Save Song** ikonra.



# On-line fényképalbum

**Képben lenni**

## Tartalom

- A nyaralás képeinek internetes kidolgozása
- On-line fényképalbum készítése
- Fényképnézegetés családi, baráti körben
- Üdvözlőkártyák és szóróajándékok készítése

Az Internet fejlődésének köszönhetően egyre több olyan honlap működik, amelynek segítségével bárki elkészítheti digitális fényképalbumát. Az olyan honlapok, mint például a TAR.HU, lehetővé teszik, hogy feltöltse digitális fényképeit, tetszés szerint szerkessze, majd megmutassa barátainak, sőt mi több, személyre szóló szóróajándékokat, például kulcstartókat és pólókat készítsen.

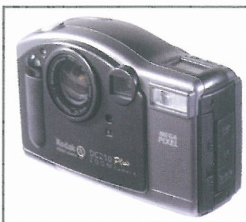



### Akció indul

Az ilyen honlapok másik nagyszerű funkciója a saját fényképek felhasználásával készített üdvözlőkártyák szerkesztése. Időt takarítanak meg a felhasználónak, mivel miniatűr változatban is megmutatják a képeket, mielőtt megkezdődne azok letöltése. A kártyából megtudhatja, hogyan regisztráltassa magát a TAR.HU honlapon, és hogyan készíthet on-line fényképalbumot. Bemutatunk számos ötletet, amelyek révén fényképeivel szórakoztató műveleteket hajthat végre.

## Tudta-e?

**Ha van digitális fényképezőgépe, a fényképeket közvetlenül betöltheti számítógépébe, még mielőtt átvinné őket on-line fényképalbumába. A digitális fényképezőgép nem használ filmet, hanem a PC által értelmezhető nyelven tárolja a digitális képeket. A képek számítógépre mentése USB kábel csatlakoztatásával történik. Így a fényképeket gépe merevlemezére mentheti. Ezután a képeket szerkesztheti, különböző dokumentumokban használhatja fel, vagy feltöltheti az Internetre.**




## Kérdés-felelet




**K Milyen méretűek a képfájlok?**

**F** Ez a képek méretétől és a szkennelés során választott részletességüktől, vagy felbontásuktól függ. A digitális kamerán is lehetősége van fényképezéskor beállítani a felbontást és a színek mélységét.

**K Mennyi helyre van szükségem képeim on-line fényképalbumba történő mentéséhez?**

**F** Ez honlaponként változik, ezért mielőtt regisztráltatná magát egy on-line fényképalbumban, ellenőrizze, hogy az egyes honlapok mekkora tárterületet kínálnak fel. A TAR.HU honlap alapértelmezés szerint 50 MB tárterületet bocsát rendelkezésre, ez mintegy 300, egyenként 300 KB méretű kép elhelyezésére elég. A tárterületet úgy növelheti, hogy utánanéz a honlap speciális ajánlatainak, vagy egy barátját is bevonja a regisztrálásba.

**K Miért előnyösebb on-line fényképalbumot készítenem, mint e-mail üzenetben elküldenem a képeket?**

**F** Ha e-mailben küldi el a digitális képeket, minden egyes kép elküldésével eltölt bizonyos időt, a címzettnek pedig azok eléréséhez internetes kapcsolatban kell letöltenie a szóban forgó képeket. A folyamat igen lassú, ezért ez a megoldás mindkettőjüknek pénzbe kerül. Ha fényképeit feltölti egy internetes honlapra, megtekintésük jóval gyorsabb, mint levelező szerverre való elküldésük. Az érdekelteknek csak a honlapot kell megnyitniuk az album tartalmának megtekintéséhez.

## Szótár

**Letöltés** Dokumentumok és fájlok letöltése internetes helyről saját számítógépre.

**Feltöltés** Dokumentumok és fájlok feltöltése saját számítógépről a világháló egy honlapjára.

**Fénykép-szerkesztő eszközök** Szoftver, amely lehetővé teszi digitális fényképek számítógépes szerkesztését, többek között a színek megváltoztatását, a kép egyes részeinek kivágását vagy a vörös-szem effektus eltüntetését.

LOGIN: kovacsjanos

**Felhasználónév és jelszó** Személyes azonosító és belépési kód, amely bizonyos fájlokhoz, PC-khez vagy honlapokhoz való elérést tesz lehetővé.

**JPEG** Digitális fényképek internetes felhasználása érdekében a fájlok tömörítésére leggyakrabban használt formátum.

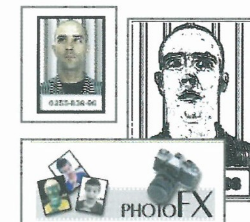



**Varázsló** Bizonyos programok beépített funkciója, amely az adott program egy feladatának vagy műveletének elvégzését lépésről lépésre irányítja.

## Hibakereső

**Nem tudja, hogyan illeszthet különleges effektusokat fényképeihez.**

A PhotoFX segítségével az album fényképeit felhasználva, számos művészi alkotást készíthet. Kattintson a **Photo Workshop** fülre, majd válassza a legördülő menü **PhotoEffects** parancsát. Kattintson egy új képre, majd jelölje ki az album tetszőleges fényképét és nyomja meg a **Finished** gombot. Az oldal tetején megjelenő lehetőségek közül válassza ki az alkalmazni kívánt effektust, majd 1-től 10-ig terjedő skálán jelölje meg az effektus alkalmazásának erősségét. A kép azonnal megváltozik.



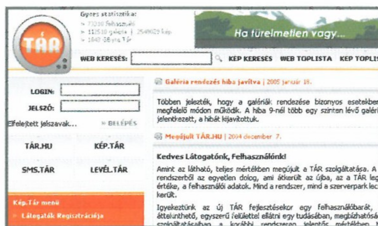

H-P-73-10-20-069

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

# On-line képkidolgozás

**Ha a TAR.HU céggel hívatja elő képeit, fényképeiről papírképet kaphat, és ingyenesen megjelenítheti azokat egy on-line fényképalbumban.**

**1** Látogasson el a www.kep.tar.hu honlapra és kattintson a 'Látogatók Regisztrációja' parancsra. A TAR.HU több szolgáltatást nyújt a látogatói számára. Ha digitális fényképezőgépe van, fájljait feltöltheti a TAR.HU honlapra, papírképet rendelhet, és biztonságos on-line albumban nézegetheti képeit.



**2** A honlap segítségével másolatokat és nagyításokat rendelhet, továbbá képkeretek széles választékából választhat.




# On-line fényképalbum használata

**Ha fényképeit feltölti az Internetre, csak kapcsolódnia kell a világhálóhoz, és bármikor nézegetheti azokat.**

**1** Miután regisztrált a TAR.HU honlapon, adja meg felhasználónevét (LOGIN) és jelszavát. Kattintson a **BELÉPÉS**re. Ezután kiválaszthatja, merre haladjon tovább.



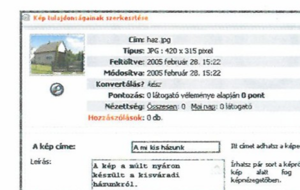
**2** Fényképalbumai a **Galériáim** mappában találhatók. Kattintson a kívánt albumra, tartalma miniatűr képek formájában jelenik meg.





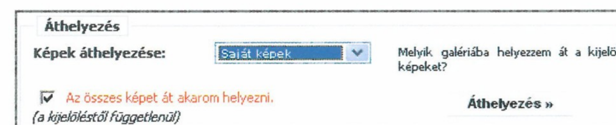

**3** A kívánt képet megtekintheti nagyobb méretben, ha a nagyítóra kattint. A kép adatai a kép mellett vannak felsorolva.

**4** Ha a **Kép szerkesztése** gombra kattint, a honlap olyan részére lép át, ahol fényképeit számos lehetőség közül választva változtathatja meg.



**5** A fényképeket forgathatja, nagyíthatja, vagy tükrözheti vízszintesen és függőlegesen.

Miután végrehajtotta változtatásait, mentse a képet a **Mentés** gombbal.




**6** Ha több galéria van képei számára, rendezheti képeit az **Áthelyezés** opcióval. Jelölje ki a képeket és kattintson az Áthelyezés gombra. A képeit különböző elvek szerint még rendezheti is. A rendezés alapja lehet a képek címe ABC sorrendben, a feltöltés, illetve módosítás ideje, az elért pontszám és a látogatók száma.

# Saját on-line album készítése

**A TAR.HU csak egyike a számos honlapnak, amely ingyenes fényképalbum-szolgáltatást nyújt.**

## Képek feltöltése

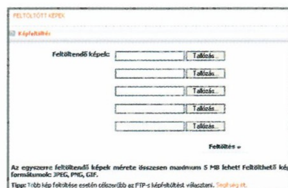
**1** A képek feltöltéséhez nem szükséges egy képfeltöltő szoftvert megvásárolnia vagy letöltenie ingyenesen az Internetről, tehát vágjon bele remekül sikerült fotóinak feltöltésébe.



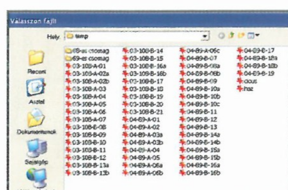



**2** Képei feltöltéséhez kattintson a Képfeltöltés hivatkozásra a Kép.Tár menüben. Olvassa el az utasításokat, hogy elkerülje a problémákat.

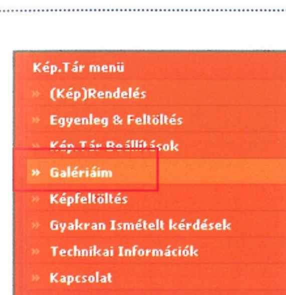
**3** Egyszerre több képet is feltölthet, de együttes méretük nem haladhatja meg az 5 MB-t. Nyomja meg a **Choose** gombot, tallózzon.

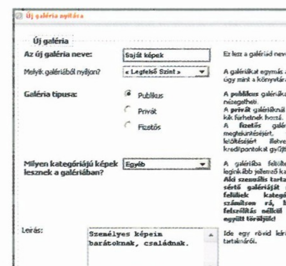


**4** Időközben ellenőrizheti, hogy melyik képet töltötte már fel galériájába. Kattintson a FELTÖLTÖTT KÉPEK linkre a 'galéria' alatt.



**5** Miután az on-line fényképalbumba az Feltöltés paranccsal beillesztette a következő képet, adjon a képhez feliratot és leírást. Miután minden fényképet beillesztett, bontsa az internetes kapcsolatot.




**6** Hogy képeit áttekinthetőbben tudja rendezni, több Galériát is létrehozhat. Az Új galéria űrlapon adja meg a galéria nevét, típusát, valamint elérési útvonalát. A jobb oldalon magyarázatot talál a lehetséges opciókhoz. A 'Leírás' részben írjon rövid ismertetőt újdonsült galériájáról.

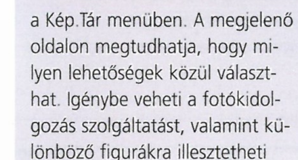


**7** Végül a létrehozáshoz kattintson a **Galéria létrehozása** opcióra. Ezután az új galéria megjelenik a 'Saját képek' alatt, jelezve, hogy innen érhetőek el az új képek.

## Fókuszban

# Tiszta szórakozás

**Miután feltöltötte képeit a TAR.HU honlapra, számos lehetőség közül választhat.**




Mielőtt színes nyomatot készítene, ellenőrizze, hogy a képet megfelelő méretben látja. Ezután kattintson a **(Kép)Rendelés** opcióra a Kép.Tár menüben. A megjelenő oldalon megtudhatja, hogy milyen lehetőségek közül választhat. Igénybe veheti a fotókidolgozás szolgáltatást, valamint különböző figurákra illesztetheti kedvenc képeit, hogy egy különleges ajándékkal lepje meg családtagjait, vagy barátait. A szolgáltatás igénybevételéhez jelölje ki a kívánt képet és rakja a kosarába a Kosárba mindent gombbal. Ezután válasszon figurát a **Rendelés** gombbal, miután a (Kép)Rendelés hivatkozásra kattintott.






# Képernyő-védelem

**Ragyogó képernyő**

## Tartalom

- **Készítse el saját, egyedi képernyővédő tervét**
- **Helyezzen el benne szöveget, képeket**
- **Képernyővédő telepítése**
- **Zenei aláfestéssel még különlegesebb**

A képernyővédők nem pusztán szórakoztatóak, hanem meggátolják, hogy a régebbi típusú monitorok ernyőjébe a kép „beégjen". Amikor a számítógép inaktívvá válik, a képernyővédő akkor indítja el magát. Ráadásul használatukkal egyedi stílusúvá is tehetjük számítógépünket. A Screen Saver Studio segítségével felhasználhatunk népszerű rajzfilmfigurákat és TV-karaktereket saját egyéni képernyővédőnk kialakításánál.

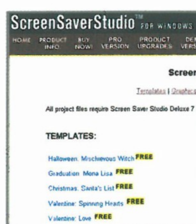


## Bűvölet a szemnek

Ez a szórakoztató alkalmazás lehetővé teszi, hogy vázlatainkat alapul véve, vagy saját digitális fotóinkat, illetve Internetről letöltött képeket felhasználva készítsük el egyedi képernyőkímélőnket. Elképzelhető több képből álló sorozat, de akár egyetlen képet használó képernyőkímélő is. Kiegészíthetjük különböző szövegekkel, amelyek lehetnek üdvözlő vagy emlékeztető jellegűek, de persze egy egyszerű címet is beilleszthetünk. A vizuális élményt zenével is kiegészíthetjük.

## Tudta-e?

**A Screen Saver Studio Template Wizard (Sablon Varázsló) gombjára kattintva kész képekkel, zenével és szöveggel ellátott tervezetekhez juthatunk hozzá. Számos sablon áll rendelkezésre, de ha egyik sem nyeri el tetszésünket, akkor a program weblapjára navigálva**



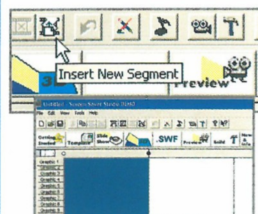

**www.screensaverstudio.com/add-on-ra tölthetünk le újabbakat. Léteznek tematikus változatok: Halloween, Diplomázás, Karácsony, Bálint nap; érdemes őket kipróbálni. Ezeket használhatjuk változatlanul, de saját képanyaggal saját ízlésünkre is formálhatjuk őket.**



## Kérdés-felelet

**K Hogyan csatolhatok további részeket a képernyőkímélőmhöz?**

**F** A fő képernyőn kattintson az **End of List** doboz belsejébe. Az eszköztárban az **Insert New Segment** ikonra kattintva az első szegmens bemásolódik a Segment 2 dobozába. Duplán kattintva ebbe a dobozba megnyílik a Segment 2 párbeszédablak. Itt ugyanúgy, mint a Segment 1 esetében szöveget, képeket, hangot tudunk csatolni a különböző párbeszédablakok használatával.

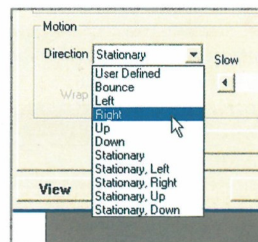



**K Használhatom saját zenei fájljaimat a programban?**

**F** Igen. A program lejátszik bármilyen '.wav' kiterjesztésű fájlt. Az **Audió** fülre kattintva lehet a merevlemezről fájlokat csatolni. Külső csatlakozású mikrofonnal rögzíthetünk zenét és üdvözlést, melyet aztán hozzácsatolhatunk a képernyőkímélőhöz.

**K Csatolhatok a képernyőkímélőhöz mozgó szöveget is?**

**F** Igen. Ehhez a főképernyőn a **Szöveg** fülre kell kattintani, majd a szegmens dobozba. Mikor a szövegdoboz megjelenik, a Motion szekcióban lévő nyílra kattintva választható ki a mozgás típusa (pl. pattogó) a legördülő menüből. A skálán lévő mutatóra kattintva beállítható a szöveg mozgásának sebessége. Mikor a beállításokkal elégedett, kattintson az **OK** gombra.

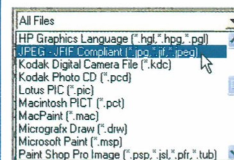



**K Hogyan csökkenthető a képernyőkímélő fájl mérete?**

**F** A tervezet összmérete csökkenthető, ha a képek mindegyike JPEG formátumú, illetve ha a használt WAV kiterjesztésű audiófájlok 11 vagy 22 Khz-esek, valamint monó módúak, nem sztereók.

## Szótár

**Fájlformátum** Utal a fájlban tárolt adatok jellegére. Grafikus, képi fájlok formátuma a '.bmp', '.jpg' vagy '.tif' kiterjesztés.




**Szegmens** A Képernyőkímélő egy eleme. A képernyőkímélők különböző szekciókból állnak, melyek egy komplett projektté vannak összefűzve. Alternatív megoldásként egy kép és egy zene is betöltheti a képernyőkímélő funkciót.



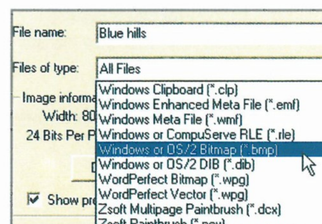

**Futtatható fájl** '.exe' kiterjesztésű kicsi, önálló fájl. Ilyen típusú fájlra duplán kattintva a benne tárolt szoftver elindul.




## Hibakereső

**Olyan képet szeretne felhasználni, melyet a Screen Saver Studio nem ismer fel.**

A Paint Shop Pro, és a hasonló grafikus programok segítségével a képek a megfelelő formátumba konvertálhatók. A Paint Shop Pro-ban kattintson a **File**, utána az **Open** opcióra. Nyissa meg a problematikus képet. A **File / Save as / Save as type**-ban válassza a Windows vagy OS/2Bitmap *.(.bmp) pontot, aztán **Save**. Így már használhatja a képet a képernyőkímélőben.



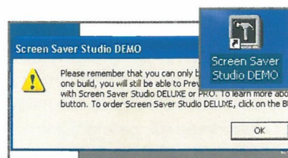



H-P-73-10-20-063

# Kezdjünk hozzá

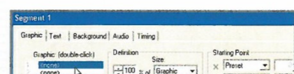
**Első lépés a képernyőkímélő elkészítése során egy kép kiválasztása a merevlemezről, melyet az első szegmensben fogunk használni.**

**1** A **Screen Saver Studio** elindításához kattintsunk az Asztalon lévő parancsikonjára. Egy dobozka arról tájékoztat, hogy a demó verzióban csak egy projektet tudunk elmenteni. Kattintsunk **OK**-t.



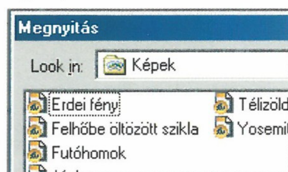

**2** A Segment 1 doboz belsejébe duplán kattintva nyitjuk meg a Segment 1 párbeszédablakot.

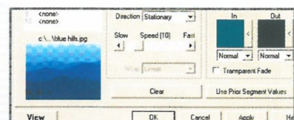


**3** A **Graphic** fülön a 'Graphic' mezőben válasszuk ki dupla kattintással a **1. <none>** feliratút egy kép beszúrásához.

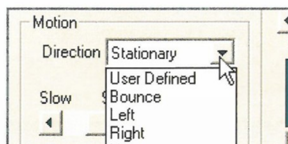
**4** Mikor a Megnyitás párbeszédablak megnyílik, határozza meg a mappát, majd a beilleszteni kívánt képfájlt. Amennyiben az 'Enable Preview' be van állítva, a kiválasztott kép megjelenik. Ezután nyomjuk meg a **Megnyitás**t.

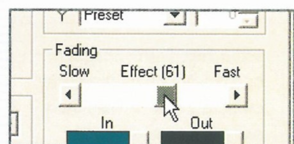


**5** A Segment 1 párbeszédablak Graphic (Grafika) fülön lévő bemutató ablakában megjelenik a kiválasztott kép.

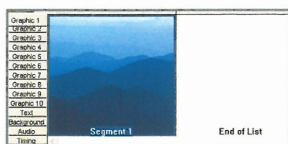
**6** Állítsuk be a kép vezérlését. A mozgás szekcióban kattintsunk a **Direction** nyílra, majd válasszunk az ott lévő legördülő menüből: pl. Stationary (álló).




**7** Beállítható a képernyőkímélő áttűnési faktora a **Fading** szekcióban található skála mutatóját használva.

**8** Miután az összes szükséges beállítást megadtuk, kattintsunk az **OK** gombokra, és a kép megjelenik a fő képernyőn lévő Segment 1 dobozban.

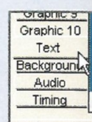


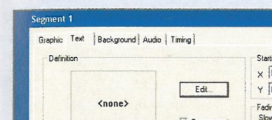

## Fókuszban

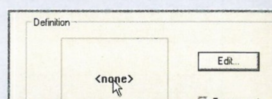
# Különleges hatások a szövegen

**A Text funkciót használva üdvözlő, emlékeztető szöveg vagy sima cím helyezhető el a képernyőkímélőben.**

**1** A fő képernyő bal oldalán lévő fülek közül kattintsunk a **Text** feliratúra.

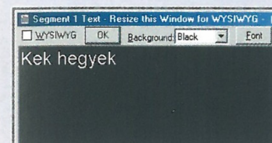





**2** A Segment 1-re duplán kattintva nyitható meg annak párbeszédablaka. A Szöveg fülön a **Definition** szekcióban kattintsunk duplán a **<none>**-ra.

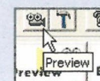
**3** Most megjelenik a Segment 1 szövegablak. Gépeljük be a szöveget, majd jelöljük ki.




**4** A **Font** gombbal megnyitjuk a Betűtípus párbeszédablakot. A stílus, méret és szín kiválasztásával formázzuk meg a szöveget, majd **OK**.



**5** Zárjuk be a párbeszédablakokat. A Screen Saver Studio fő eszköztárában kattintsunk a **Preview** opcióra, hogy megnézzük, hogyan mutat a szöveg.




## Kisokos

# Változtatások mentése

**A fő eszköztár Build gombjára kattintva készül a futtatható program, mely bármely számítógépre telepíteni tudja a programmal készített képernyővédőt. Gépeljük be a fájl nevét, majd kattintsunk az OK-ra. Mikor a 'Save Screen Saver Installer As' doboz megjelenik, adjuk meg a helyet, majd Save. Megjelenik egy tájékoztatás, miszerint a demo által engedélyezett képernyőkímélőt fogjuk most menteni. Ha az összes beállítással elégedettek vagyunk, nyomjuk meg a Yes opciót.**

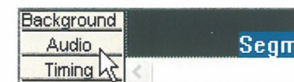


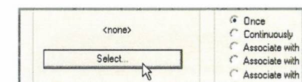

# Aláfestő zene használata

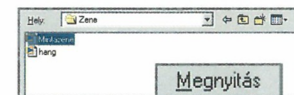
**Zenei fájl alkalmazásával fokozható a megjelenő kép hangulati hatása.**

**1** Kattintsunk az Audió fülre, majd duplán a Segment 1 doboz belsejébe.

**2** Az Audió fül Definition szekciójában nyomjuk meg a **Select** gombot.

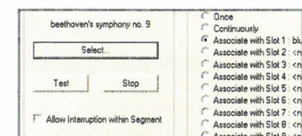





**3** Megjelenik a Megnyitás párbeszédablak. Határozzuk meg a merevlemezen lévő, audió fájlokat tartalmazó mappát. Válasszuk ki a kívánt fájlt, és kattintsunk a **Megnyitás** gombra.

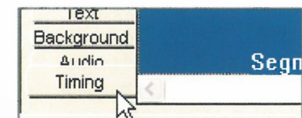
**4** A Screen Saver figyelmeztető dobozban lévő szöveget olvassuk el, kattintsunk az **Igen**re. A **Test** gomb megnyomásával tudjuk meghallgatni a hangfájlt. A Segment 1 párbeszédablakban ellenőrizzük a beállításokat. Válasszuk ki az 'Associate with Slot 1' pontot az Action szekcióban, majd **OK**.

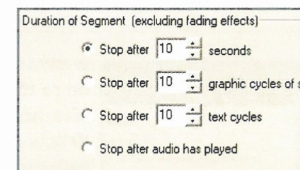


# Utolsó simítások

**Az utolsó lépés egy Screen Saver Studio szegmens kialakításánál annak eldöntése, hogy milyen hosszú legyen a lejátszás.**

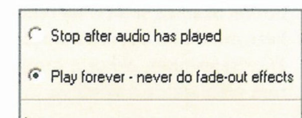
**1** Kattintsunk a képernyő baloldalán lévő **Timing** fülre, és az alapértelmezett időtartam megjelenik a Segment 2 szekcióban. Ezután kattintsunk duplán a Segment 2 doboz belsejébe.




**2** Válasszuk ki az időtartamot a Segment 1 párbeszédablak Időtartam fülén lévő beállítások közül. A numerikus mezők melletti nyilakra kattintva állítsuk be a képernyőkímélő lejátszási idejét.

**3** Ha folyamatos beállítást szeretnénk, válasszuk a 'Play forever – never do fade-out effects' rádiógombot. Kattintsunk **OK**-t.



# Az idő pénz

Segítő kéz

## Tartalom

- Programindító gyorsbillentyűk
- Dátum és idő beszúrása makróval
- Hogyan takaríthat meg időt
- Makró futtatása megadott időpontban




A praktikus Keyboard Express programot azért fejlesztették ki, hogy a felhasználók a lehető legkönnyebben tudják végrehajtani számítógépes feladataikat. A program az időigényes és sokszor ismétlődő feladatokat billentyűkombinációkkal vagy 'gyorsbillentyűkkel' hajtja végre. Igazán felhasználóbarát szoftver, elsajátításához nem kell sok idő, így igen hamar megtanulhatja a gyorsbillentyűk beállításait, amelyek segítenek majd munkája gyorsabb elvégzésében.

### Egyetlen érintés

A Keyboard Express-szel gyakran ismétlődő szövegrészeket illeszthet dokumentumaiba. Ha rendszeresen be kell írnia nevét és címét, készíthet egy makrót, amely elvégzi a feladatot. A program más rutinfeladatok végrehajtását is képes irányítani, mint például programok indítása, dokumentumok mentése, merevlemez töredezettség-mentesítése vagy víruselenőrzés futtatása.

## Tudta-e?

**A Keyboard Express két automatikus rendszert használ: a HotKeyt és a Makrót. A HotKey gyorsbillentyűk utasítják a Keyboard Express-t bizonyos feladatok elvégzésére. Ezek általában a Ctrl, Alt vagy Shift billentyűk és a billentyűzet valamelyik**




**betűje vagy száma. A makrók olyan műveletek, amelyek a Hotkey kombináció leütésekor lépnek életbe. Ezek lehetnek egyszerű billentyűleütések, vagy futtathatnak programokat. Makrók készítésével rengeteg időt és energiát takaríthat meg.**



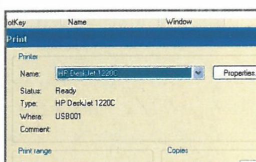
## Kérdés-felelet

**K Feljegyezhetem-e a Hotkey gyorsbillentyűket, hogy ne felejtsem el azokat?**

F Igen. A Hotkey lista kinyomtatásához kattintson a Hotkey Explorer **File** me-

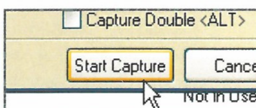



nüjének **Print HotKey List** parancsára. Amikor a **Print** ablak megjelenik, ellenőrizze a beállításokat, majd **OK**.

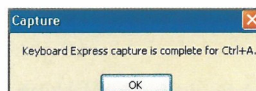



**K Hogyan használhatom a program Capture Keystrokes opcióját?**

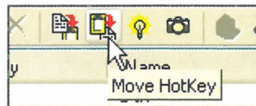
F Ha nyitva van például a Microsoft Word program, kattintson a Keyboard Express **Capture Keystrokes**




parancsára. Válasszon HotKey-t, adjon meg egy becenevet, majd nyomja meg a **Start**

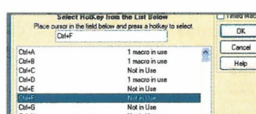



**Capture** gombot. Nyomja le a Hotkey-hez rendelni kívánt billentyűket, majd kattintson a Rendszertálca **Keyboard Express** ikonjára. Megjelenik a Capture párbeszédablak és tájékoztatja arról, hogy a rögzítés megtörtént.




**K Megváltoztathatok-e egy makróhoz rendelt, már működő Hotkey kombinációt?**

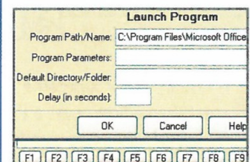
F Igen. Jelölje ki a Hotkey-t a HotKey Explorer képernyőn látható listában. Most kattintson az eszköztár **Move HotKey** ikonjára. Amikor a párbeszédablak megjelenik, válasszon a listából új Hotkey kombinációt, majd nyomja meg az **OK** gombot. Az új kombináció most megjelenik a HotKey Explorer listájában.



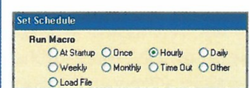

## Szótár

**Billentyűleütés** Munkavégzése gyorsabb és hatékonyabb lehet, ha a Keyboard Express programot használva csökkenti a szükséges billentyűleütések számát.

**Elérési útvonal** A fájlt azonosító szimbólumok és nevek sorozata. Amikor megadja az elérési utat, a PC az éppen használatban lévő mappában kezdi keresni a fájlt. Ha a fájl másik mappában van, meg kell adnia a szóban forgó mappára vonatkozó adatokat is, például: C:/Programfiles/Microsoft Office/Office10/WINWORD/.



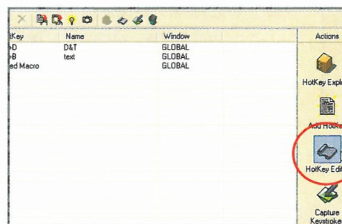

**Időzített makró** A makró beállítható bizonyos időpontokra, így nem szükséges megadni semmilyen további utasítást. Ez különösen hasznos biztonsági másolatok készítésekor vagy víruselenőrző program (például a Norton) futtatásakor.




## Hibakereső

**A már elmentett makróban hibát ejtett.**

Ha a makró már kész, és ekkor derül ki, hogy valamilyen változtatásra van szükség, lépjen az Actions eszköztárra, kattintson a **HotKey Editor** ikonra. Miután megnyílik a Hotkey Editor ablak, elvé-




gezheti a makróval kapcsolatos változtatásokat, megváltoztathatja a nevet vagy a parancsot. Miután végzett a módosításokkal, nyomja meg a **HotKey Explorer** gombot. A megjelenő Save Changes ablakban kattintson a **Yes**-re.



H-P-73-10-20-066

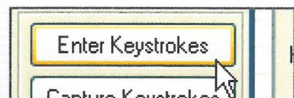
# HotKey beállítása

**A Hotkey beállítása néhány lépésben elvégezhető, így különböző műveletekhez (például program megnyitása) billentyűk rendelhetők.**

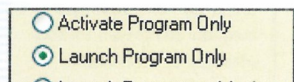
**1** A program megnyitásához kattintson a rendszertálca **Keyboard Express** ikonjára.




**2** Nyomja meg az **Actions** eszköztár **Add HotKey** gombját.



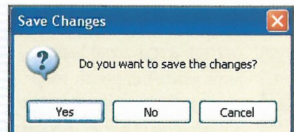

**4** A HotKey Editor Nickname rovatában adjon nevet a HotKey-nek, majd kattintson duplán a Commands rész **Activate/Launch** opciójára. Megjelenik az Activate/-Launch ablak.



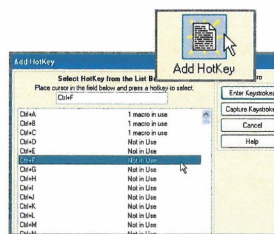




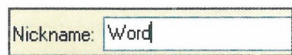
**6** Amikor megtalálta a programfájlt, kattintson az **Open** parancsra, így a fájl elérési útvonala megjelenik a 'Program Path/Name' rovatban. Nyomja meg az **OK** gombot.




**8** Az új HotKey megjelenik a HotKey Explorer főképernyőjén. Nyomja meg a **Ctrl + F** HotKey-t és a Microsoft Word program automatikusan megnyílik.



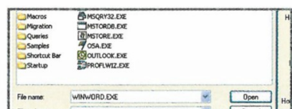

**3** Az 'Add HotKey' ablak listájában válasszon szabad HotKey-t (legyen ez például a **Ctrl + F**), majd kattintson az **Enter Keystrokes** gombra.







**5** Jelölje meg a „Launch Program Only" rádiógombot és a merevlemezen keresse meg a Hotkey segítségével megnyitni kívánt programot. Válassza például a Program Files mappa 'winword.exe' fájlját.



**7** Lépjen a HotKey **Explorer** parancsra. A megjelenő 'Save Changes' ablakban válassza a **Yes** opciót.

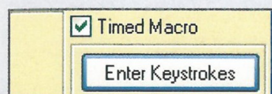
| HotKey | Name |
|---|---|
| Ctrl+A | L |
| Ctrl+B | A |
| Ctrl+C | Date |
| Ctrl+F | Word |

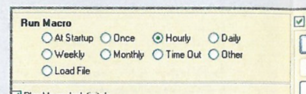
## Fókuszban

## Makrók ütemezése

**A makrót beállíthatja, hogy a PC bekapcsolásakor induljon el, de működésbe léphetnek óránként, naponta vagy havonta is.**

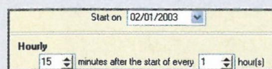
**1** Kattintson az Add **HotKey** gombra, majd a 'Timed Macro' jelölőnégyzetbe. Megjelenik az Add HotKey ablak.



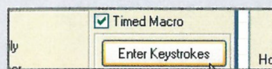




**2** A példa kedvéért válassza a Run Macro rész 'Hourly' opcióját.

**3** Az 'Hourly' nevű alsó rovatban a nyilak segítségével állítsa be a perceket és órákat.




**4** Kattintson az **Enter Keystrokes** parancsra és válassza a 'Commands' rész **Activate / Launch** opcióját.




**5** Adja meg a makró beállításait. Példánkat követve, kattintson a 'Commands' rovatban lévő lista Time sorára, válasszon formátumot, majd **OK**.

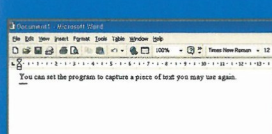
Size / Pc
Sound
Speed
Swap Fil
Time
Wait
Web Site

**6** Most a makró beállításakor megadott időpont megjelenik dokumentuma bal felső sarkában.

## Kisokos

## Szöveg kiemelése

**A programot utasíthatja arra, hogy egy, a későbbiekben újra felhasználandó szöveget kiemeljen. Válasszon HotKey kombinációt, kattintson a Capture Keystrokes opcióra, adjon a makrónak becenevet, végül nyomja meg a Start Capture gombot. Nyissa meg a Word programot és írja be**

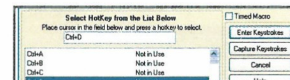



**a szöveget. Utána tartsa lenyomva a Ctrl billentyűt, és kattintson a jobb egérgombbal. Mostantól kezdve a szöveg automatikusan megjelenik a Word dokumentumban, ahol megnyomja a Hotkey-t.**

# Dátum és idő HotKey beállítása

**Időt takaríthat meg, ha a dátum és idő dokumentumokba történő beszúrására alkalmas Hotkey-t állít be. Íme a lépések:**

**1** Kattintson az **Add HotKey** parancsra, és válasszon a listából egy használaton kívüli Hotkey-t.



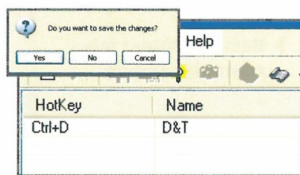



**4** Kattintson a **Hotkey Explorer** parancsra, majd amikor a Save Changes ablak megjelenik, nyomja meg a **Yes** gombot. Az új HotKey megjelenik a HotKey Explorer főképernyőjének listájában és ettől kezdve használatra kész.

**2** Nyomja meg az **Enter Keystrokes** gombot, majd gépelje be a nevet a 'Nickname' rovatba.




**3** A 'Commands' részben kattintson duplán a **Date/Time** opcióra. Lépjen a Format rovat melletti nyílra és válasszon opciót a megjelenő listából. Nyomjon **OK**-t.



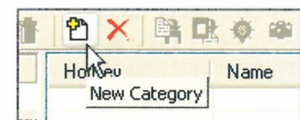

# Kategóriák kijelölése

**A HotKey-eket különböző mappákba rendezheti, ha mentésük helyéül különféle kategóriákat jelöl ki.**

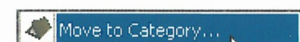
**1** Lépjen az eszköztár **New Category** ikonjára. A Categories rovat All Categories részében megjelenik a 'New Category' mappa.

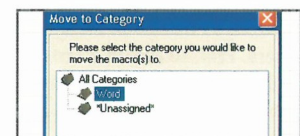



**3** A listában jelölje ki a HotKey-t és válassza a **Hotkeys** menü **Move to Category** parancsát. Amikor a Move to Category párbeszédablak megjelenik, jelölje ki a 'Word' mappát, és a Hotkey mentéséhez nyomja meg az **OK** gombot.




**2** Nevezze el az új kategória mappáját, példánkban ez a 'Word', majd kattintson billentyűzete **Return** billentyűjére.



# Internetes rádiók

**Hangok az „éterből"**

## Tartalom


- A rádiózás hőskora
- Puskás Tivadar szerepe a rádiózásban
- Internetes rádiók keresése
- Segédlet saját webrádió elindításához





A mai értelemben vett rádiózás kezdete az 1910-es évek végére nyúlik vissza. 1919-ben Írországban már működött zenét és szöveges tartalmat is kínáló rádióadó, amit azonban később betiltottak. A 20-as években Angliában hatalmas fejlődésnek indult a rádiózás, amelynek eredményeként 1925-re az angol lakosság 85%-a férhetett hozzá a szolgáltatáshoz. A rádiót kezdetben az újságírók konkurenciának gondolták, ezért csak esti adásra volt lehetőség, amikor az érdeklődők már megvették a délutáni újságokat is.

### A jelen rádiói

A televízió és az Internet viharos terjedése folytán ma már kissé háttérbe szorul a klasszikus rádiók hírközlési szerepe, de mint ismeretterjesztő, szórakoztató és zeneközvetítő médium továbbra is kedvelt szórakozási forma maradt. A kártya segítségével megismerheti, hogy hol tart ma a rádiózás, és hogy milyen lehetőségei vannak az internetes rádiózás terén.

## Tudta-e?

**A rádió a csak hangot használó tömegkommunikációs eszközöket öleli fel. Ebben az értelemben a Budapesten 1893-ban elindított Telefonhírmondó volt az első rádió. A Puskás Tivadar által kifejlesztett szolgáltatás összegyűjtötte a híreket, majd ezeket felolvasták. A telefontól független vezetékeken kb. 10000 embernek juttatták el a friss információkat. 1925-ben a rádióra kiírt pályázatot a Telefonhírmondó Rt. nyerte meg, s ezzel a két szolgáltatás összeolvadt.**





## Kérdés-felelet

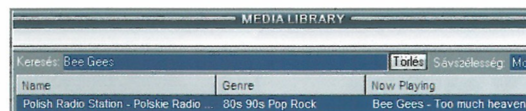
**K Milyen sebességű Internet-kapcsolat szükséges az internetes rádiózáshoz?**

**F** Elméletileg lehetséges egy 56 kbps-os, modemes kapcsolaton is internetes rádiót hallgatni, de ebben az esetben – a jó minőség megőrzése miatt – nincsen lehetőség más internetes tevékenységre. Általánosságban elmondható, hogy minél nagyobb a sávszélesség, annál zökkenőmentesebben és annál jobb minőségben lehet rádiózni.




**K Melyik rádióadón játsszák a kedvenc együttesem számait?**

**F** Ha a Winampot használja rádiózásra, akkor a Media Library ablakában írja be a **Keresés** mezőbe kedvenc együttese nevét, és ha szerencséje van, és az adott pillanatban valamelyik rádióadó játssza az együttes egyik számát, megjelenik a listában. Válaszszon, kattintson a **Lejátszás**ra.




**K Gyakran megszakad a rádióadás, majd újraindul. Mit tehetek?**

**F** Kifogyott a lejátszó program által használt tárolóból a zene, újra fel kell tölteni. Csökkentse egyéb irányú internetes aktivitását, vagy válasszon kisebb sávszélességet igénylő rádióadót.




**K A Media Player és a Winamp nagyrészt csak külföldi internetes rádiókat talál meg. Hogyan ismerhetem meg a magyar nyelvű adásokat?**




**F** Teljes listát talál a radio.lap. hu oldalon. Itt megtalálja a hagyományos rádiók internetes adásait és a csak interneten hallgatható rádiókat is.

## Szótár

**BBC** A British Broadcasting Corporation, vagyis a Brit Műsorszóró Társaság nevének rövidítése. A világ első széleskörű rádióadást biztosító szervezete.




**DOL** A Danubius On-Line kezdőbetűiből kialakított szó, mely a Danubius Rádió internetes adását jelöli.



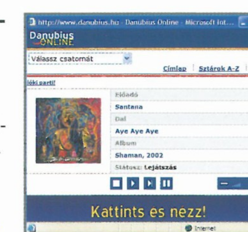

**kbps** Kilobit per secundum, tehát azt mutatja, hogy hányszor 1000 bit tölthető le másodpercenként. A leggyengébb minőségű internetes rádiók 32 kbps sebességgel működnek.

**bit** A számítógépes világ legkisebb adatmennyisége. Egy bit azt az információt hordozza, hogy az adott érték igen vagy nem, azaz 1 vagy 0. A gyakorlatban ez a „van-e áram vagy sem" elvén valósul meg.

## Hibakereső

**Szeretném hallgatni a Danubius Rádió internetes adását. Látszólag működik, de nem hallok semmit.**

Nem minden internetes műsorszóró program működik együtt az ismert böngészőkkel, sőt némelyik adáshoz egyedi program letöltésére is szükség van. A Danubius Rádió internetes adása, a DOL Rádió sajnos ezen írás elkészültekor még csak az Internet Explorer felhasználók által elérhető. Az Internet Explorer szerencsére a Windows része, így nem marad le kedvenc rádiójáról, amennyiben a Danubiust szeretné a neten hallgatni.

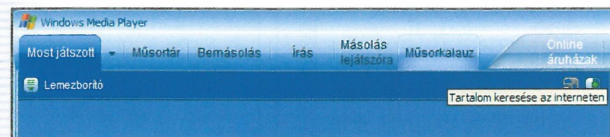




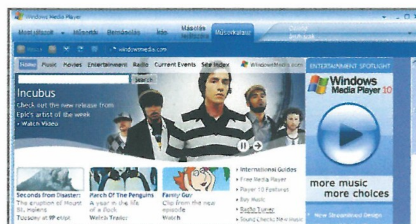

H-P-73-10-20-082

# Rádiózás Windows Media Playerrel

**A legkézenfekvőbb megoldás az internetes rádiózásra a Windows beépített lejátszója.**




**1** Csatlakozzon az Internethez, és indítsa el a Windows Media Playert az asztali ikon, a gyorsindító vagy a Start menü segítségével, majd kattintson a **Műsorkalauz** gombra.



**2** Keresse meg a Radio Tuner nevű hivatkozást az oldal közepe felé a jobb oldalon, és kattintson rá. A Media Player betölti a Windows készítői által javasolt rádióadókat, de természetesen lehetősége van más adók keresésére is.

**3** Válasszon a jobb felső sarokban található zenei műfajok közül. Megjelennek a keresési eredmények az ablak jobb oldalán, ahonnan kiválaszthatja a megfelelő csatornát. A választásnál mindenképpen vegye figyelembe a sávszélességet. Ha modemes hozzáférése van, semmiképpen ne válasszon az 56 K feliratnál nagyobbat, de legjobb, ha 28-at vagy 32-t választ.

**4** Elindul a zene vagy hírrádió esetében a szöveg. Innentől kezdve a Media Player szokásos vezérlőit használhatja. Tetszőlegesen változtathatja a hangerőt, leállíthatja vagy újraindíthatja a számokat.







# Rádióadók keresése a Winampban

**A Winamp készítői hihetetlenül leegyszerűsítették az internetes rádiók kezelését, így gyakorlatilag néhány kattintás után már szól a zene.**




**1** Miután az internetről vagy más forrásból beszerezhet, telepítse a Winampot, és a kényelmesebb használat érdekében a magyar nyelvi kiegészítést is.

**2** A program elindítása után kattintson a Fájl menü 'Internetes rádió' pontjára. Ennek hatására megjelenik a Media Library nevű ablak, melyben azonnal láthatók az éppen elérhető internetes rádiók adatai.

**3** Az ablak tetején található Keresés, Sávszélesség és Műfaj mezőket használva szűkítheti a kínálatot, míg meg nem találja a megfelelő adót. A sávszélesség kiválasztásánál vegye figyelembe a Media Playernél leírtakat.










# Célirányos keresés

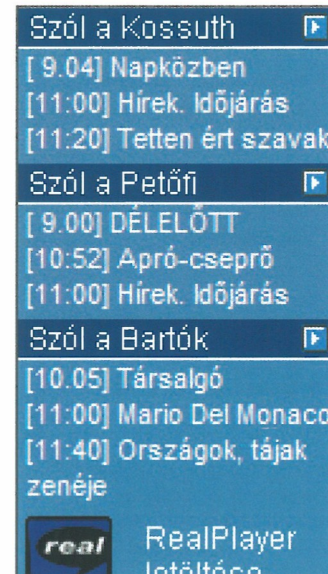
**Előfordulhat, hogy már előre tudja, melyik rádióadót szeretné hallgatni, például a Magyar Rádió egyik csatornáját.**

**1** Mára már a legtöbb hagyományos rádióadó is elkészítette internetes változatát. Így tett a Magyar Rádió is. Látogasson el a www.radio.hu címre, ahol kedvére választhat a Petőfi, a Kossuth és Bartók rádió műsorából.




**2** A rádióadások meghallgatásához szüksége lesz a RealPlayer nevű programra is, amit a Magyar Rádió oldaláról közvetlenül le is tölthet. A szoftver telepítése után már nincs más hátra, mint a műsor kiválasztása. Ebben segít a bal oldalon található műsorújság.

**3** Kattintson a kiválasztott műsorszámra (természetesen csak a már elkezdődött műsorokra kattinthat), majd a felbukkanó ablakban – amely arról tudakozódik, hogy melyik programmal óhajtja lejátszani a fájlt – válassza a RealPlayert.

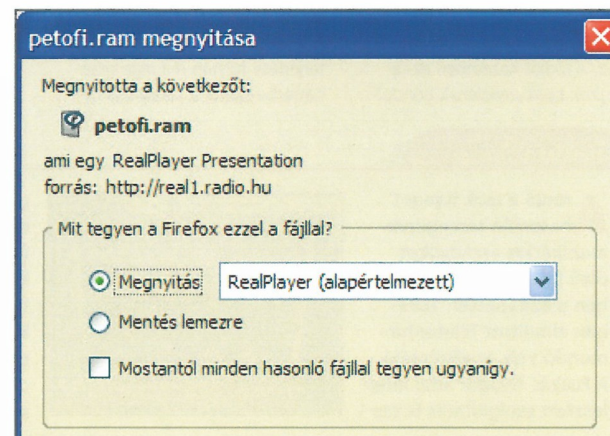



## Kisokos

### Saját webrádiót? De hogyan?

Aki szeretne belefogni a rádiózásba, és szeretne néha elérhetővé tenni egy pár zeneszámot másoknak, és nem utolsó sorban jókora feltöltési sávszélességgel rendelkezik, az elkészítheti saját rádióját is. A letöltendő programok listájáról, a telepítésről és az utólagos beállításokról talál egy leírást a www.internetradio.click.hu címen.



# PowerPoint 2000

**Élő bemutató**

## Tartalom

- Három ablak egy képernyőn
- A program táblázat-rajzoló eszközei
- Diánkénti kísérő szöveg felvétele
- Előadásvázlat nyomtatása a hallgatóság részére



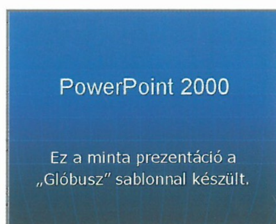

Az Office 2000 számos ügyes funkcióját is magába foglaló PowerPoint 2000 programmal gyerekjáték elkészíteni a számítógépes prezentációt. Az eszköztárak például a képernyő alsó és felső sávjaiban helyezkednek el, rengeteg helyet hagyva a bemutató szerkesztéséhez. Az Office Segéd 2000 szintén kis helyet foglal, és a helyzethez igazodó okos tanácsokkal látja el a felhasználót. Sőt, mi több, amikor a felhasználó szöveges felsorolást készít, a program a számozást, és módosítások esetén az újraszámozást is automatikusan végzi el.

### Beszélő bemutató

Ha szeretné kímélni hangját, vagy a bemutató napján úgy érzi, nincs formában, a prezentáció minden egyes diájához szöveges alámondást készíthet. A diák elkészítésén túl számos olyan funkció áll rendelkezésére, amelyekkel internetes honlapra is elhelyezhető, professzionális külalakú bemutatót állíthat össze.

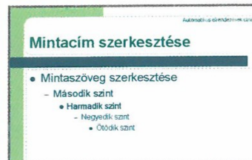
## Tudta-e?

**Amennyiben nagyobb hallgatóság előtt szeretne PowerPoint bemutatót tartani, de a hallgatóság tagjai eltérő helyeken vannak, érdemes a bemutatót a hálózaton vagy az Interneten keresztül közvetíteni. Az élő bemutató során video- és hanganyagokat is felhasználhat. Ha esetleg néhányan nem tudnak jelen lenni, mentheti a bemutatót (csak hálózaton keresztüli közvetítés esetén), hogy a résztvevők akkor nézhessék meg, amikor éppen ráérnek.**






## Kérdés-felelet



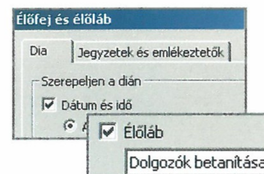

**K Megváltoztatható-e a teljes bemutató külalakja?**

**F** Igen. Ezt a Diarendezőben teheti meg úgy, hogy a PowerPoint a módosításokat minden dia esetében végrehajtja. Kattintson a Nézet menü **Minta** parancsára, majd pedig a Diaminta opcióra.

Kattintson jobb egérgombbal a munkaterületen kívülre és válassza a **Minta elrendezése** parancsot. Válasszon elrendezést, és nyomja meg az **OK** parancsot. Ugyanitt lehetősége van módosítani a szöveg színét, a betűtípust, a listajeleket és a diaelrendezést is.

**K Hogyan tüntethetem fel cégem nevét az összes dián?**

**F** Ha az adatokat az élőláb részben tünteti fel, nem kell minden dián újra megadnia az információkat. Válassza a **Nézet** menü **Élőfej és élőláb** opcióját, kattintson a **Dia** fülre. Tegyen pipát az 'Élőláb' sor elé, gépelje be a cégnevet, nyomja meg a **Legyen mind** gombot. A szöveg minden dia alján középre rendezve jelenik meg.



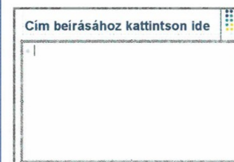

**K A képernyőn sárga villanykörtét látok. Mit jelent ez?**

**F** Amikor a villanykörte megjelenik, az Office Segéd a szóban forgó részhez irányítja a felhasználót, vagy ügyes tanáccsal szolgál. A javaslat megtekintéséhez kattintson a villanykörtére. Ha segítségre van szüksége, forduljon a PowerPoint Office Segédhez. A súgó témakörei közül sok tartalmaz honlap hivatkozásokat, például a Microsoft Update honlapot, ahol megtalálhatja a legfrissebb információkat.



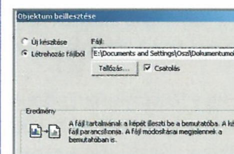
## Szótár

**Munkakeret** A dián látható, szöveghez vagy grafikához tartozó, átméretező segédjelekkel ellátott pontozott vagy árnyékolt körvonal. A bemutató minden egyes munkakeretét átméretezheti vagy áthelyezheti.




**Beágyazott objektum** Amikor egy objektumot (grafikát vagy hangot) a bemutatójába illeszt, a PowerPoint a forrásszoftvert is a bemutatóba ágyazza. Így nagyméretű fájl jön létre.

**Csatolt objektum** Ha az objektumot csatolással illeszti a bemutató fájlhoz, a fájl jóval kisebb lesz, mint ha az objektumot beágyazta volna.




## Hibakereső

**Az előadás vázlata fekete-fehérben kinyomtatva nehezen olvasható.**

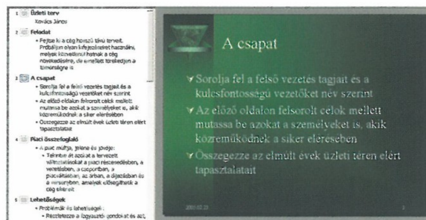
A vázlat oldalai sokkal világosabbak és olvashatóbbak lesznek, ha nyomtatás előtt megjelöli a 'Nyomtatás' ablak 'Szürkeárnyalatos' opcióját. Ilyenkor a színes hátterek eltűnnek, és a szöveget szürkeárnyalatú háttérben tudja kinyomtatni. Ha szeretné előzetesen megtekinteni, milyen lesz a nyomtatás szürkeárnyalatos formában, válassza a **Nézet** menü **Színes/szürkeárnyalatos** opcióját.



H-P-73-10-20-068

# A diák szerkesztése

**A program a diára vonatkozó információkat három külön ablakban jeleníti meg a képernyőn. A kényelmesebb munkavégzés érdekében az ablakokat szegélyeik húzásával állítsa kívánt méretűre.**




**1** Az éppen szerkesztés alatt álló dia a képernyő jobb oldalán lévő nagyméretű ablakban látható.

**2** A baloldali vázlat ablakban megjelenik az összes dia szövege. A szöveget begépelheti a vázlat ablakba vagy közvetlenül a diába. Ha a vázlat ablakban gépel, a szerkesztett dia a begépelt szöveget folyamatosan mutatja.

**3** A dia alatti kisméretű jegyzet ablakba a prezentáció során elhangzó mondanivalóval kapcsolatos megjegyzéseket írhat. Szükség esetén a jegyzetek is kinyomtathatók.

# Felsorolások számozása

**A PowerPoint 2000 automatikusan elvégzi a listák (felsorolások) számozását.**

**1** Ha a felsorolás begépelése előtt a **Számozás** ikonra kattint, a PowerPoint listajelek helyett számokat tesz a bekezdések elé.

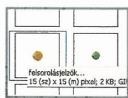



**2** Ha a felsorolás sorrendjét az elemek kijelölésével és húzásával akár a diában, akár a vázlat ablakban megváltoztatja, a PowerPoint a listát automatikusan újraszámozza.

# Színes listajelek

**A színes képek alkalmazása listajelként hatásossá teszi a bemutatót. Ezeket a listák elemeire vagy a felsorolás egészére is alkalmazhatja.**

**1** Jelölje ki azokat a bekezdéseket, amelyekhez egyforma listajeleket szeretne használni. Kattintson a **Formátum** menü **Felsorolás és számozás** sorára.



**2** A **Listajellel** fülben nyomja meg a **Kép** gombot.

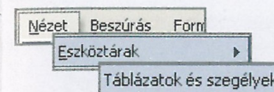
**3** Válasszon a listajelek közül, majd a kiválasztott jelre kattintson duplán, hogy beszúrja a felsorolásba.

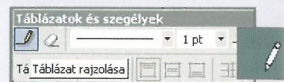
## Fókuszban

# Testreszabott táblázatok rajzolása

**A Táblázat Rajzolása eszköz segítségével vonalakat rajzolhat, ezáltal különböző magasságú cellákat vagy alrovatokra bontott sorokat és oszlopokat tartalmazó táblázatokat készíthet.**

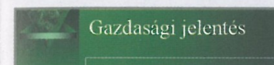
**1** A táblázatkezelő eszközök megjelenítéséhez kattintson a **Nézet** menü **Eszköztárak** almenüjének **Táblázatok és szegélyek** sorára.



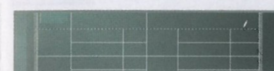




**2** A kurzor ceruzává változtatásához lépjen a **Táblázat rajzolása** ikonra.

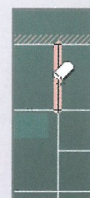
**3** A ceruzát húzza átlós irányba a táblázat körvonalainak megrajzolásához.




**4** A táblázat belsejében rajzolja meg a sorokat és oszlopokat.



**5** A vonal törléséhez kattintson a Táblázatok és szegélyek eszköztár **Radír** ikonjára, majd a radírral kattintson a vonalra, vagy húzza el azt a vonal fölött.



**6** Töltse fel a táblázatot szöveggel vagy alakzatokkal. Gépeléshez kattintson a táblázatra és írja be az adatokat.



## Kisokos

# Előadás vázlat nyomtatása

**Az előadás vázlat a prezentáció sikerének fontos része. Ha a hallgatóság folyamatosan jegyzetel, hogy leírhassa a diákon lévő adatokat, akkor csökken a bemutató hatékonysága, és gyengül az előadó és a hallgatóság közötti kapcsolat is.**

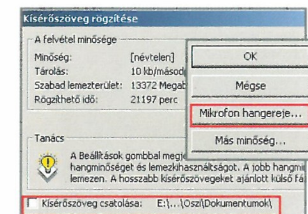
Mit nyomtat: Emlékeztetők
Színes/szürkeárnyalatos: Színes
Emlékeztetők
Diák száma oldalanként: 6
Sorrend: Vízszintes

**A Nyomtatás ablakban található 'Emlékeztetők' opció segítségével a diákat az oldalon többféleképpen is elrendezheti.**

# Alámondás beillesztése

**A prezentáció hangsávját a diákkal egyidejűleg felveheti és szerkesztheti. Erre például akkor lehet szüksége, ha a bemutatót az Interneten is közzé szeretné tenni.**

**1** Kattintson a **Diavetítés / Kísérőszöveg rögzítése** parancsra.




**2** Amikor első alkalommal rögzít alámondást, rá kell kattintani a **Mikrofon hangereje** gombra, és a beállításhoz követnie kell a megjelenő utasításokat.

**3** A felvételhez és az alámondás 'beágyazott objektumként' való beillesztéséhez **OK**. Ha a hangot inkább csatolt objektumként szeretné menteni, tegyen pipát a 'Kísérőszöveg csatolása:' sor elé.

**4** Kattintson sorban a bemutató minden egyes diájára. A program megkérdezi, hogy az alámondás mellé menteni kívánja-e a diák ütemezését. Válassza a **Nincs mentés** opciót, hacsak a bemutató nem automatikus futtatásra van beállítva.

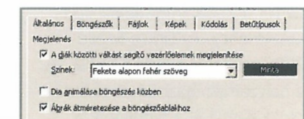
Szeretné menteni a diához kapcsolódó időzítéseket is?
Nincs mentés

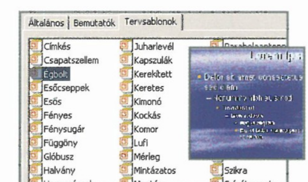
**5** Minden hangalámondással ellátott dia jobb alsó sarkában megjelenik a hangszóró ikon.

# Bemutatók a világhálón

**A PowerPoint 2000 segítséget nyújt abban is, hogy az Interneten való elhelyezést megelőzően a bemutatója külalakját tökéletesítse.**

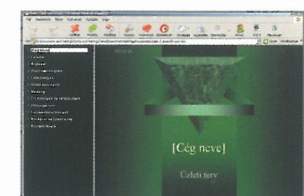
**1** Meghatározhatja, hogy a PowerPoint hogyan alakítsa ki a honlap oldalakat. Kattintson az **Eszközök / Beállítások / Általános**ra. Nyomja meg a **Webes beállítások** gombot.



**2** A sablonok segítenek megszerkeszteni a tökéletes elrendezésű honlap oldalakat. Kattintson az **Új ddokumentum** parancsra.

**3** A fájl mentését megelőzően a Fájl menü Megtekintés weblapként opciója segítségével honlapját böngésző programban is megnézheti.



# Kedvencek keresése

**Emlékszel rájuk?**

## Tartalom

- Utazás a múltba kedvenc gyerekkori műsoraink segítségével
- Chat a neten hasonló érdeklődésűekkel kedvenc TV-műsorunkról
- Kedvenc figurák vásárlása on-line



Ha tűnődött már valaha is, hogy hová tűntek a régi gyerekműsorok, akkor az Internet jó választás, hiszen egy szempillantás alatt a múltban találhatja magát. Ha Süsü a sárkányra vagy János vitézre kíváncsi az Interneten, őket is megtalálhatja. Ha annyira odavan értük, és szeretné újra látni őket, amint hirtelen feltűnnek a színen, akkor csak merüljön el a nosztalgia hullámai között az Interneten.

### Múlt és jelen

Ebből a kártyából megtudhatja, milyen rajzfilmek hozták lázba a gyerekeket. Az Internet visszarepít minket a meghitt gyerekkorba, ahol bájos mesehősök és gyurmafigurák népesítették be a televízió képernyőjét. A gyerekkori mesehősök után kutatva az Interneten jártasságot szerezhetünk a világhálón. A többi nosztalgiázóval is kapcsolatba léphetünk, chatelhetünk; továbbá megtanulhatjuk, hogy miképpen kell a megfelelő szoftvert letölteni a videoklipek lejátszásához.

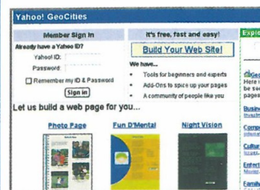
## Tudta-e?

**Noha az elmúlt évtizedekben úgy tűnt, az animált mesehősök folyton a képernyőn vannak, sokkal kevesebb programot sugároztak, mint a mai földi sugárzású TV-állomások. A műsorrendben lévő szünetek idején a BBC például egy mérnökök által használt tesztképet mutatott, ami a sugárzás minőségének ellenőrzését volt hivatott szolgálni. Ezen szerepelt egy kisgyermek, aki minden néző jó ismerősévé vált. Az ily módon híressé vált kislány a képen éppen „amőbát" játszott játékbabájával.**






## Kérdés-felelet




**K Elkészíthetem-e a saját televíziós weboldalamat?**

**F** A Geocities honlapja (http://geocities.yahoo.com) az a hely, ahol érdemes kezdeni. Segítségével akár kezdők is megszerkeszthetik weblapjukat az oldalon kínált PageWizard-ot használva. A gyakorlottabbak számára az oldal olyan webszerkesztőket kínál, mint a Microsoft FrontPage. A legjobb pedig, hogy a Geocites minden tagja számára gyors és könnyű hozzáférést nyújt majd honlapjához, illetve a többiekéhez is.

**K Hogyan kell belépni egy chat szobába?**

**F** A legtöbb chat szoba esetében szükséges a regisztráció, azaz felhasználónév és jelszó, hogy a weboldalt használók tudják, hogy ki kicsoda a „társalgás"-ban. Miután belépett az oldalra, érdemes egy ideig a háttérből „figyelni", hogy megismerje a „szoba" hangulatát, majd csak azután csatlakozni a társalgáshoz, hogy magabiztosságot szerzett. Az ilyen weboldalak tagjai néha kifejezetten érzékenyek érdeklődésük tárgyát illetően, vigyázzon, nehogy megsértse őket.

**K Hol vásárolhatok TV-szereplőkkel kapcsolatos árukat?**

**F** Bármely bevásárlóközpontban több játéküzlet található, ahol a kedvenc TV-szereplőivel kapcsolatos figurákat és játékokat vásárolhat.

**K Hol található még információ más klasszikus TV-műsorokról?**




**F** Kedvencek kereséséhez érdemes az MTV, RTL Klub, TV2 oldalát felkeresni. Menjen a www.mtv.hu oldalra. Az oldalon régi és új filmek közt tallózhat. Klikkeljen a bal oldalon az archívum sorra.

## Szótár




**GeoCities** Közösségi oldal, melyet a Yahoo! Kereső üzemeltet. Itt felépítheti és megszerkesztheti saját weboldalát, illetve más hasonlókhoz is hozzáférhet.

**Megfigyelés** Valamely chat szoba vagy hírcsoport megfigyelése tapasztalatszerzési céllal, mielőtt magunk is részeseivé válnánk. Ezt a módszert érdemes követni egy weboldalon, mert ezzel elkerülhetjük, hogy valami baklövést kövessünk el.

**Tematikus keresőoldalak** Azoknak a weboldalaknak az elnevezése, melyek inkább csak egy témára koncentrálnak. A böngészőbe írja be, hogy www.film.lap.hu, itt megtalál mindent, ami a film világával kapcsolatos.




**Chat szoba** Olyan weboldal, ahol más felhasználókkal beszélgethetünk, üzenetváltás formájában.

## Hibakereső

**Nem tudja lejátszani a zenei fájlok egyikét.**

Nézze meg, hogy milyen típusú hangfájlt szándékozik lejátszani, mivel egyes típusok speciális lejátszó szoftvert igényelnek. A legtöbb hangfájl wav kiterjesztéssel lejátszható a Windows Media Playerrel vagy a RealOne Playerrel.




A Microsoft weboldaláról letölthető a RealOne Player www.microsoft.hu. Kattintson a **Letöltések** linkre, hogy a legfrissebb verziót megtalálja. Ingyenes példány a www.real.com oldalról szerezhető be. Az '.mp3' kiterjesztésű fájlok lejátszásához egy MP3 lejátszót kell a gépre telepítenie.

H-P-73-10-20-067

# Animációk egy helyről

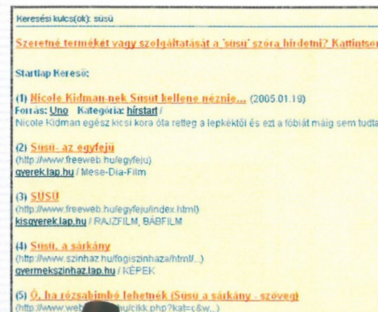
**Néhány weboldal gyerek TV-programok tárháza. Számos remek oldal hivatkozása található meg rajtuk.**

## Ide süss!



■ A www.watchedit.com oldal ideális hely, ha kedvenc TV szereplőit akarja megkeresni. Mindenféle gyermekműsor honlapjához tartalmaz további linkeket. Kattintson a műsor címére, és kinyílik annak honlapja.

■ Ha kedve van ellátogatni a hőn szeretett Süsü, a sárkány oldalára, írja be a Google keresőjébe, hogy Süsü. A következő oldal több találatot fog megadni, amelyek közül kedvére válogathat. Ha szép emlékeket dédelget egy jópofa lomha szelíd sárkányról, kattintson a www.freeweb.hu/egyfeju/ linkre, hogy régi dicsőségében idézhesse fel a hős sárkányunk kalandjait, pár nagyszerű közeli képpel, és az összetéveszthetetlenül kedves, rekedtes hangjával.








■ Ha szeretné színházban is viszontlátni kedvencét, akkor írja be keresőjébe a www.theatre.org.hu-t és a bal oldalon kattintson a Műsor hivatkozásra, majd írja be az 'Előadás vagy alkotó' alatti keresőbe, hogy Süsü, és válasszon várost. Kattintson rá a találatra, így megtudhat minden részletet.

# Nosztalgia óra angolul

**Ha angol klasszikus TV filmekre kíváncsi, remek gyűjtőhely a www.80snostalgia.com/classictv oldal.**

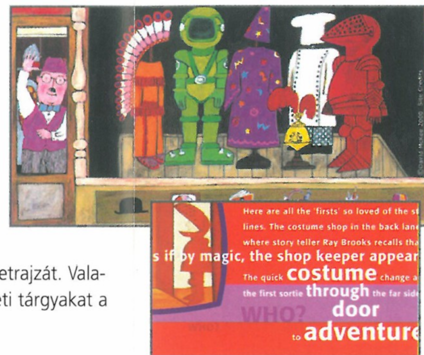




■ A honlapon egy chatszobában beszélgethet szívének kedves TV műsorairól.

■ Kattintson a **Fingerbobs** linkre, hogy újra felfedezze ezeket a csodálatosan egyszerű, kartonpapírból készült ujjbábokat, akik gyerekek ezreit szórakoztatták. Megnézhet videókat és képeket a sorozatból. Továbbá elolvashatja a történeteket és a rajongók írásait a szereplőkről.

■ Újra meglátogathatja Mr Benn világát a **Mr Benn** linket választva a honlapról. Ezzel kinyílik a www.mrbenn.co.uk oldal, ahol megnézheti az egyes epizódok forgatókönyvét, és elolvashatja Mr Benn életrajzát. Valamint vásárolhat eredeti tárgyakat a sorozatból.






## Kisokos

### Rajzfilm művészet

**Ha le szeretne tölteni számítógépére néhány clipart formában megrajzolt képet régi rajzfilmes emlékeiről, akkor látogassa meg a www.clipart-guide.com/clipart_cartoons.html oldalt. Mihelyt letöltötte a képeket a számítógépre, azonnal felhasználhatja őket személyes célokra. Beszúrhatja őket dokumentumokba, vagy használhatja őket poszterek és meghívók színesítésére.**



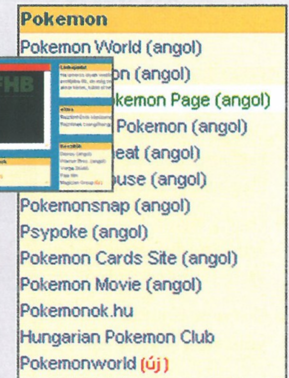


## Fókuszban

### Speciális weboldalak

**Sok rajzfilmmel, mesével foglalkozó weboldalt találhatunk a neten.**

■ www.rajzfilm.lap.hu honlapon számtalan információt talál kedvenc rajzfilmjeiről. A linkek nevei nagyon közeli ismerőseink. Dragon ball, Pokemon, a Simpsons család, Tom és Jerry, napjaink és a közelmúlt kedvenc figurái. Érdekességeket olvashatunk a rajzfilm története linken, vagy megnézhetjük, hogy készül a rajzfilm. Új filmeket is nézhetünk, mint például a Pepe és Döme sorozatot. Természetesen itt vannak a közkedvelt rajzfilm csatornák linkjei is.




■ A www.mesetv.hu honlapon újszerű próbálkozást nézhet. Mi az újszerű? Az Interneten nézheti kedvenc mese és rajzfilmjeit. Az oldalon többféle szórakozási lehetőség van. A folyamatosan pergő TV-műsorok mellett chatelhetnek a gyerekek, a meseradió linken számtalan mese közül választhatnak és hallgathatják meg a kedvenceket. Találhatunk még on-line játékboltot is. Az egyszervolt on-line boltban minden kapható amit mesének és játéknak hívnak.




■ Nemzedékek nőttek fel rajta, talán ő a világ legismertebb mesefigurája. Micimackónak bizonyára a világ minden országában élnek rajongói, ezért természetesen külön gyűjtőoldala van magyar nyelven is: www.micimacko.lap.hu. Ezen a tematikus keresőoldalon minden a film körül forog. Eredeti képektől kezdve Micimackóról írt dalokat hallgathatunk. Küldhetünk Micimackós képeslapokat kedves barátainknak is.



# Hírek útközben

## Az AvantGo program

## Tartalom

- Feliratkozás AvantGo csatornákra hírekért, információkért
- Kedvelt weboldalaink felvétele a Beállított Csatornák közé
- Letöltött Internet-oldalak böngészése hordozható PC-n



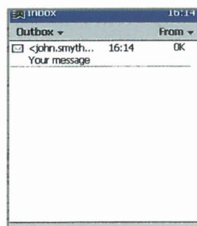
A legutóbbi időkig a felhasználó csak az asztali számítógépen tallózhatott az on-line hírek között, mivel a hozzáférés helyfüggő volt. Az új fejlesztésű rendszerekkel működő kisméretű kézi számítógépekkel ez a probléma mára megoldódott. Ezek a karcsú kis készülékek segítenek bennünket abban, hogy mobil hozzáféréssel töltsünk le híreket az Internetről. Vagyis megvalósítható, hogy naprakész információt szerezzünk be, bárhol is vagyunk a világban.

### Üzleti eszköz

Majd mindegyik nagyobb újságnak létezik ingyenesen olvasható on-line kiadása. Egyéb ingyenesen elérhető weboldalak is kínálnak különböző témájú híreket. Legyen szó időjárásról, sporteredményekről, bulvár hírekről, árfolyamokról vagy utazási információkról. Lássuk, mire is képes a Pocket PC, miként segít abban, hogy kapcsolatban maradjunk az aktualitásokkal útközben is.

## Tudta-e?

**A mini számítógépet csatlakoztathatjuk modemhez önállóan, vagy személyi számítógépen keresztül is. Amint az eszközöket csatlakoztattuk egymáshoz, a hordozható gép az asztali számítógép Internet-kapcsolatát tudja használni. A PC-n keresztül letölthetünk információt olyan tartalomszolgáltatóktól, mint az amerikai székhelyű AvantGo, amely kifejezetten hordozható számítógépek számára kínálja webes szolgáltatásait. E-mailt is tudunk írni a hordozható számítógépen, elmentjük az Outboxba, majd később az asztali PC-ről el tudjuk küldeni.**






## Kérdés-felelet

**K Hogyan változtatható az alapértelmezett kezdőlap?**

**F** A kívánt oldalt hozza be a hordozható számítógép Pocket Internet Explorerébe, kattintson az **Tools** menüben az **Options**ra. A Home Page kiválasztóban válassza a Use Current dobozt. A kiválasztott oldal neve és címe a gombok felett megjelenik, most be tudja állítani kezdőlapnak.

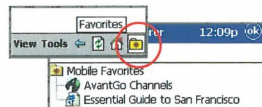


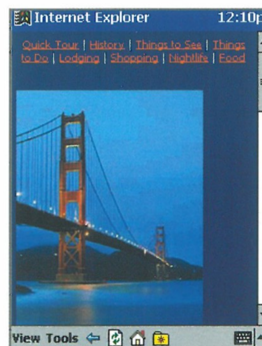

**K Mik azok a 'Mobile Channelek'?**

**F** Internet Explorerrel letölthető, hordozható számítógépek számára készített oldalak. Elolvashatja csupán egyszer, de akár frissítheti is őket minden alkalommal, mikor rácsatlakoztatja kézi gépét az asztali PC-re. A hordozható PC-k korábbi operációs rendszerének, a Windows CE-nek voltak ezek a mobil csatornák a részei. Funkcióik java részét a Pocket PC-kre is átvitték. Az Internet Explorer 5.0 vagy annál magasabb verziószámú változata szükséges, hogy működjön a kapcsolat.

**K Hogyan készítsek Mobile Favorite-ot?**

**F** A hordozható PC legyen összekapcsolva az asztalival. Az Internet Explorerben válassza ki azt az oldalt, melyet a Mobile Favorite gombbal akar elérni. Ezek a kisgép Favorites könyvtárában lesznek tárolva. Megtekintésükhöz kattintson az Internet Explorer alján lévő mappa ikonra. Kattintson a kívánt oldal linkjére.




## Szótár

**USB** (Universal Serial Bus) Asztali PC-hez kifejlesztett nagy sebességű adatforgalmat lehetővé tevő port. Gyorsabb kapcsolatot tesz lehetővé a soros, illetve a párhuzamos portnál.



Mini számítógép aljzat USB kapcsolattal

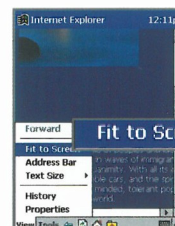
**Partnerség** A Microsoft ActiveSync szóhasználatában a hordozható és az asztali számítógép közötti kapcsolatot jelenti. A programban meghatározhatjuk a két számítógép közti kommunikáció mikéntjét, beállíthatjuk a kapcsolat számos jellemzőjét. További információt kaphatunk az asztali és a hordozható számítógép kapcsolatáról, ha az asztali gép ActiveSync ablakában lévő **Options** gombot megnyomjuk. A **Sync Options**, **Sync Mode** és **Rules** gombok állnak rendelkezésre.




## Hibakereső

**Nem jelenik meg AvantGo ikon a hordozható számítógép képernyőjén.**

Nem minden hordozható számítógépet árulnak AvantGo-val telepítve. Navigáljon asztali PC-jével az AvantGo weblapjára (www.avantgo.com). Innen letölthető a szükséges szoftver. Ha nem sikerül, ellenőrizze, hogy az AvantGo Channel doboz be van-e jelölve az ActiveSync Options oldalán. Az első létesített AvantGo kapcsolat után ennek neve 'Mobil Link'-re változhat.

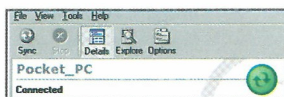



Amint a kapcsolat létrejött, lehet, hogy a weboldal túlságosan nagy, és nem fér el a hordozható gép képernyőjén. A **View** menüben az Internet Explorer **Fit to Screen** parancsát válassza.

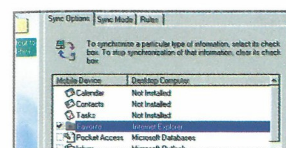
# Két gép összehangolása

**A hordozható és az asztali gépet össze kell kapcsolni, mielőtt hozzájuthatunk az AvantGo révén a legújabb hírekhez.**

■ A hordozható számítógép operációs rendszerének részét képezi a Microsoft ActiveSync. A gyártó útmutatását követve telepítsük a programot az asztali gépre. Csatlakoztassuk a hordozható számítógépet az asztalihoz a USB (vagy soros) porton keresztül. Az instrukciókat követve állítsuk fel a kapcsolatot a két gép között. A kapcsolódás létrejöttével a gépek már összehangolhatók.



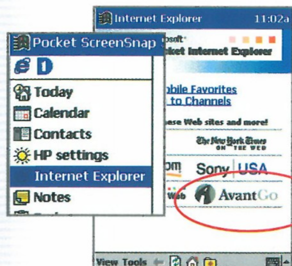

■ A hordozható gépeken működő programok úgy vannak tervezve, hogy az asztali gépen futó Microsoft alkalmazásokkal együtt tudjanak dolgozni. Az információ megosztásához az asztali gép ActiveSync ablakában nyomjuk meg az Options gombot. A Sync Options mezőjében felsorolt programokból válasszunk. A 'Favorite' és 'AvantGo' dobozok legyenek bejelölve, így válik lehetségessé, hogy a kézi számítógép az asztali PC Internetjét használva letöltse az információt.




# Az AvantGo használata

**A kifejezetten hordozható készülékekre tervezett AvantGo forradalmasíthatja a mobil hírlehívást.**

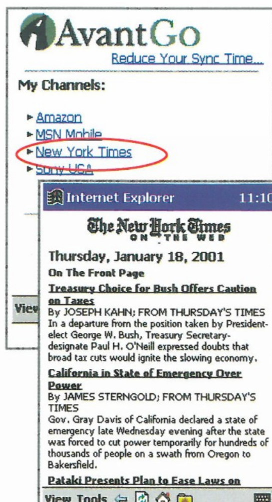
**1** A Pocket PC bal felső sarkában nyomjuk meg a Start gombot, és válasszuk ki az Internet Explorert. A honlap megjelenésekor kattintsunk a **Subscribing to Channels**, majd az **AvantGo Channels** és az **Activating AvantGo** opcióra. Kövessük az utasításokat.







**2** Az összehangolt Pocket PC és asztali gép között az adatok megosztódnak, és a Pocket PC rákapcsolódik az AvantGo szolgáltatásra. Így Pocket PC-re átalakított webtartalmat tölthetünk le. Kezdetben olyan oldalakra navigál az AvantGo, amelyek a honlapon fel vannak sorolva. Ezeket az oldalakat offline tekinthetjük meg, ha a 'My channels' listában lévő linkekre kattintunk. Ez a lista az eszközök összekapcsolása után válik elérhetővé hordozható számítógépünkön.




**3** Nyomjuk meg a **Personalize account** opciót, adjuk meg e-mail címünket. Következő alkalommal, mikor rákapcsolódunk, az információt elküldik nekünk. E-mailben informálnak minket, hogy miként tudjuk regisztrálni magunkat az oldalon az asztali PC-n keresztül.




**4** A regisztráció után (a felhasználónevet és jelszót jegyezzük meg jól) az AvantGo nagy számú weblaphoz biztosít hozzáférést. Ezt minden egyes kapcsolódáskor megváltoztathatjuk. A hordozható számítógép kijelzőjén láthatjuk a Featured Channeleket. Az AvantGo Pocket PC **Add** gombját megnyomva tudunk a csatornák közül választani.




## Kisokos

### Méretre vágva

**A beállított csatornák weboldalai letöltődnek az AvantGo szerverére, mely átalakítja azokat oly módon, hogy a hordozható számítógép kijelzőjén is láthatóak legyenek. Lekicsinyíti a nagyméretű grafikát, a felesleges programozottságot leszedi az oldalakról, valamint tömöríti a HTML kódot is. Az így karcsúsított anyag az asztali PC-n keresztül érkezik a hordozható számítógépre. Az AvantGo megvásárolható Pocket PC-khez, Palm OS-ekhez.**

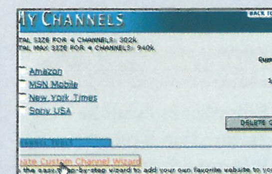


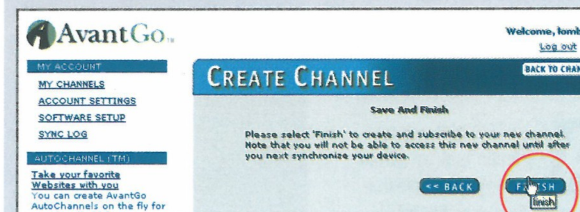

## Fókuszban

# Csatornák beállítása

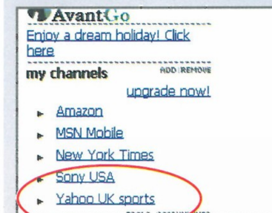
**Az AvantGo-t saját igényeinkhez szabhatjuk, kedvenc weboldalaink naprakész információit érhetjük el általa.**

**1** Navigáljunk AvantGo-s saját oldalunk beállításaihoz: www.avantgo.com.com/mydevice/. Gépeljük be felhasználónevünket, majd a jelszót, s utána kattintsunk a **My Channels** gombra. Válasszuk a **Create Custom Channel Wizard** vagy a **Create Custom Channel Classic** opciót. Kövessük az utasításokat. Meg kell adnunk a hordozható számítógépen megjelenítendő weboldal(ak) adatait, és hogy igényeljük-e az ábrákat és linkeket is.




**2** Kattintsunk a **Finish** gombra. A következő szinkronizáció alkalmával az AvantGo a kiválasztott weboldalakat letölti a számítógépre mint beállított csatornákat. Megtekintésükhöz az AvantGo Channels oldalán lévő linkre kell kattintanunk.







## Ötlet

A hordozható számítógépek többségét fülhallgatóval és Windows Media Playerrel együtt forgalmazzák. Így akár MP3 fájlokat is hallgathatunk.

# Híváskezelő központok

## Hatékony hangok

## Tartalom

- Mi az a Híváskezelő központ, azaz Call Center
- Milyen elemekből épül fel a Call Center
- A Call Center alkalmazásának területei



Amikor információt keresünk, ügyeinket intézzük, tranzakciókat bonyolítunk telefonon, fontos számunkra, hogy a megfelelő személyt, szolgáltatást vagy funkciót érhessük el a lehető legrövidebb időn belül. Telefonhívásaink alkalmával sokszor találkozhatunk a vonal másik végén egy úgynevezett Call Centerrel. A Call Centerek arra hivatottak, hogy segítsék gyors eligazodásunkat a szolgáltatások vagy kérdések között, és gyorsan a megfelelő ügyintézőhöz kerüljünk.

### Gombnyomásos válasz

Mindannyian tapasztaltuk már, hogy amikor tárcsázunk egy számot, akkor nem egy másik ember veszi fel a telefont, hanem egy felvételt hallunk, amelyből kiderül, hogy mely telefongombokat kell beütnünk ahhoz, hogy a keresett adatokhoz hozzájuthassunk. Van, amikor ez nagyon gyors és praktikus eszköz, de vannak olyan esetek is, amikor valami speciális kérdésünk van, amire a gép nem tudja a választ. Ilyenkor keressük az ügyintézőt, hogy vele tudjunk kommunikálni. Ez a kártya a telefon- és a számítógép-hálózat együttműködésével megvalósítható Call Centerekről ad áttekintést.

## Tudta-e?

**Mai világunkra sokszorosan is igaz, hogy az információ időértéke jelentősen megnőtt. Nem mindegy, hogy az információk mennyi idő alatt jutnak el a megfelelő személyekhez. Az idő az, amiből soha sincs elég, ezért fontos, hogy a rendelkezésre állót hogyan osztjuk be. A Call Centereket először az Egyesült Államokban kezdték el használni, majd később a multinacionális vállalatok európai terjeszkedésével kezdődött meg széleskörű európai használatuk. Mára Magyarországon is nagyon sok cég ügyfelekkel és partnerekkel történő kommunikációját segíti Call Center, azaz intelligens híváskezelő rendszer.**





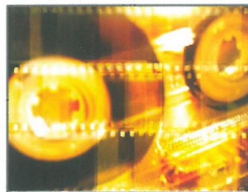
## Kérdés-felelet

**K Hétvégén is lehet intézni ügyeket telefonos ügyfélszolgálaton keresztül?**

F Attól függ, hogy az adott szolgáltató milyen ügyfélszolgálati idővel dolgozik. Például a hangszolgáltatók esetén napi 24 órán keresztül biztosították az ügyintézési feltételek és a bankoknál is ezt tapasztalhatjuk. Másutt hétvégén csak az IVR segítségét vehetjük igénybe.



**K Mindenhol rögzítik az ügyfélszolgálattal történő beszélgetéseket?**



F Ez is változó, de általában azért rögzítik a beszélgetéseket, hogy a későbbiekben ne képezhesse vita tárgyát, hogy mi hangzott el és mi nem. Ha rögzítésre kerül a beszélgetés, azt az ügyintézőhöz való kapcsolást megelőzően közli egy gépi hang.

**K Ha már tudom, hogy egy szolgáltatás eléréséhez milyen billentyűket kell benyomnom, akkor ezt megtehetem anélkül is, hogy véghallgatnám a menürendszert?**

F Igen, ezt a legtöbb helyen lehetővé teszik annak érdekében, hogy még gyorsabban elérje a kívánt menüpontot és a hozzárendelt szolgáltatást vagy funkciót.



**K Ügyfélszolgálati telefonszámként szavak szerepelnek, hogy lesz ezekből szám?**

F A mobiltelefonoknál, de az újabb hagyományos telefonkészülékeknél is a számbillentyűkön szerepel 3 vagy 4 betű is, ezek alapján megfejtheti a számokat. Például Nonstop = 6667867.



## Szótár



**CTI** A Computer Telephone Integration angol kifejezés rövidítése, amely a telefon- és a számítógép-hálózat együttműködését jelenti. Azok az alkalmazások és programok tartoznak ide, melyek a telefon-alközponti rendszerek vezérlését külső szerveren futtatott programok alapján végzik.

**IVR** Interactive Voice Response (Interaktív Hangfeldolgozó Rendszer). A teendőket egy gépi hang mondja el, a válaszadási lehetőséget a telefon billentyűzete biztosítja.



**ACD** Automatic Call Distribution (Automatikus Híváselosztás). Amikor az ügyfél ügyintéző segítségét kéri, de éppen nincs szabad ügyintéző, akkor várnia kell és a várakozási sort az ACD kezeli. Az ACD két optimalizálási szempont szerint osztja szét a hívásokat: a várakozási idő és az igényelt ügyintézői tudásszint alapján.

## Hibakereső

**Nem tudok menüpontot választani a telefonommal.**

Ennek az lehet az oka, hogy a telefonkészüléke nincs tone üzemmódban, azaz nincs bekapcsolva a DTMF (Dual Tone Multi Frequency) jelátvitel. Így a telefon és az IVR nem tudnak kommunikálni egymással. Akár mobil, akár hagyományos telefonkészüléke van, állítsa be, hogy tone üzemmódban legyen. Ezt nagyon sok helyen – bankszámla információ, menüválasztás, mellékbeütés, stb. – tudja alkalmazni majd, és a továbbiakban is így praktikus mindig aktívan hagyni.



H-P-73-10-20-084

# Mi az a Call Center?

A nagy ügyfélállománnyal rendelkező vállalatoknál egyre nagyobb szerepet kap a profi ügyfélkiszolgálás. Éles harc folyik az ügyfelek megszerzéséért és megtartásáért.



Vegyük, például a bankokat, biztosító társaságokat, távközlési vállalatokat, ahol az előfizetők száma egyre magasabb, és ezzel arányosan növekszik az ügyfélszolgálatokhoz befutó hívások száma is. A vállalatoknak az a céljuk, hogy a megnövekedett hívásszám kezelését úgy biztosítsák, hogy ne következzen be a kiszolgálás minőségi romlása.

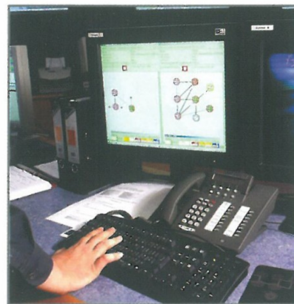
Ennek elérését biztosíthatja a Call Centerek alkalmazása. A Call Center egy híváskezelő központ, melyet kifejezetten nagy telefonforgalmat lebonyolító cégeknek fejlesztettek ki. A Call Center lehetővé teszi a hívások gyors és pontos elosztását, speciális ügyintézői csoportok kialakításával az ügyfelek minél rugalmasabb – adott esetben 24 órás – kiszolgálását.



# A Call Center elemei

## CTI

A Call Centerek lehetnek CTI alapúak is. Ez azt jelenti, hogy a számítógép- és a telefonhálózat együttműködésével felhasználva sokkal gyorsabb és pontosabb ügyfélkezelés valósítható meg. A számítógépről kezelhetőek a kimenő és bejövő hívások, felhasználva a PC által biztosított lehetőségeket, pl. ügyféladatok, számlák behívását, ellenőrzését.



## IVR

A Call Center alapja az IVR, azaz egy olyan hangfeldolgozó rendszer, melyben általában egy kellemes hang menürendszert és ebben a különböző választási lehetőségeket sorolja fel. Az ügyfél a megfelelő gomb megnyomásával kiválaszthatja a számára fontos kérdéskört, és meghallgathatja az előre rögzített információt. Az információk jelentős részéhez, a leggyakrabban felmerülő kérdésekre a hangmenüből is választ kaphat ügyintézői segítség nélkül. Annak sincs akadálya, ha az ügyfél ügyintézőhöz szeretne kerülni, mert a legtöbb Call Center esetében ez megoldott. Az ügyfél azonosítási számával különböző adatbázisokhoz férhet hozzá, pl. így ellenőrizheti folyószámla egyenlegét.



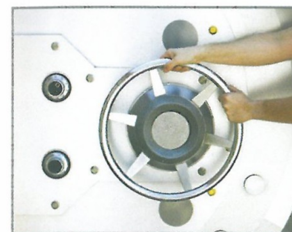
## ACD



A hívást az ACD, azaz Automatikus Híváselosztó ahhoz az ügyintézőhöz kapcsolja, aki szabad, vagy akinél kevesebben várakoznak, illetve a szakértelme leginkább megfelel az ügyfélt érintő kérdéskörnek.

## Ügyintézők

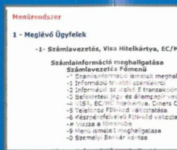
Bár őket hagytuk utoljára, ők azok, akik az eszközökön felül a segítségüket és tudásukat adják egy-egy ügy megoldásában. Az ügyfél az IVR segítségével a menürendszerből kiválasztja az őt érdeklő témát vagy kérdéskört, majd a téma szakértőitől kaphat választ kérdéseire. Az ügyintézők szakértelmét több cégnél is besorolják tudásszint és tapasztalat alapján. Ez azért előnyös, mert ha az adott kérdés legjobb szakértője nem kapcsolható, akkor az ügyfél nem várakozik, hanem a besorolás szerinti következő ügyintézőhöz jut, aki szintén tud segíteni.



### Kisokos

## Eligazodás a hangmenü rendszerekben

**Ha olyan szolgáltatást vesz igénybe, amelynél az ügyfélszolgálat Call Centeren keresztül érhető el, akkor érdemes kicsit felkészülnie a telefonos menürendszer tekintetében. Sok vállalat az interneteses oldalán is megtekinthetővé teszi a hangmenü rendszerét, így ha azt előre megtekinti és értelmezi, akkor még több időt spórol meg azzal, hogy nem kell végighallgatni a telefonban minden menüpontot ahhoz, hogy a megfelelőt kiválassza. Ha pedig bizonyos telefonos tranzakciókat sűrűn végez, érdemes a hozzájuk vezető számokat is feljegyeznie.**


Menürendszer
1 - Meglévő Ügyfelek
-1- Számlavezetés, Visa Hitelkártya, EC/MC

# Call Centerek alkalmazási területei

**Mára a Call Centerek már olyan mértékben elterjedtek, hogy majd minden terület munkáját segíteni tudják, ahol nagy telefonos forgalmat bonyolít az ügyfélszolgálat.**

**Bankok és pénzintézetek** Call Center segítségével ellenőrizheti egyenlegét, átutalásokat indíthat, limiteket változtathat, betétet köthet le, megismerheti az éppen futó akciókat, és ehhez csupán az azonosítójára és egy telefonra van csak szüksége.

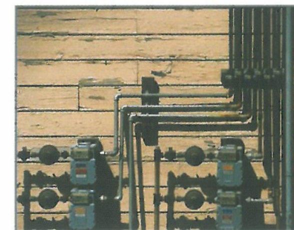
**Önkormányzatok és állami hivatalok** Felvilágosítást kaphat az egyes teendőkhöz szükséges iratokról, díjakról, ügyfélfogadási időkről, és ha speciális kérdése van, az adott téma ismerőjéhez tud kerülni.



**Vezetékes és mobil telefontársaságok** Meghallgathatja az ajánlatokat az előfizetéses és a kártyás verzióhoz egyaránt, szolgáltatásokat tehet aktívvá és mondhat le, díjcsomagot válthat, egyenleget kérdezhet, letilthat stb. Természetesen a feladat bonyolultságától és adminisztrációs igényétől függően, egy idő után ügyintézőhöz kerül, de odáig is a Call Center vezeti el menürendszere által.



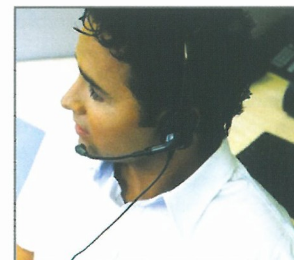
**Közművek** Már választhatja azt a megoldást is, hogy nem a leolvasónak olvassa le a gáz-, víz-, villanyóra értékeit, hanem betelefonálhat a Call Centerbe.



**Vészhelyzet esetén** Ha a mentőket, rendőrséget vagy a tűzoltókat hívja Call Center rögzíti az elhangzott beszélgetést, így a későbbiekben is visszahallgatható, ha több adatra vagy a hívó azonosítására van szükség.



Nehezebb olyan területet mondani, ahol nincs ilyen rendszer, mert megkönnyíti és hatékonyabbá, gyorsabbá teheti az ügyintézést, mind az ügyfelek, mind a szolgáltatók számára. Persze a rendszerek csak akkor jók és használhatóak, ha az őket működtető emberek szakértelme megfelelő.



# Billentyű-hangok

**Hangos gépelés**

## Tartalom


- Új hangok hozzárendelése a billentyűzethez
- Új beállítások letöltése
- A beállítások megváltoztatása
- Hangfájlok keresése a helyi meghajtón




Amikor a szövegszerkesztő felett görnyed és egy nagy projekten, esszén vagy riporton dolgozik, úgy tűnhet, hogy a napnak soha nincs vége. Tegye élménnyé a gépírást Sound Pilot billentyűhangok beállításával. Újjáélesztheti az írógép csattogó hangját, előcsalogatva az elektronikus technológia megjelenése előtti korok emlékét, amikor egy papíroldalon mindent kézzel kellett elkészíteni.

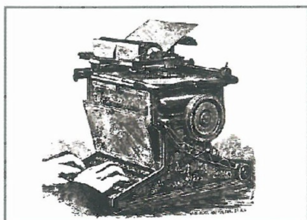
### Újra a régi

Ez a szórakoztató program sok hasznos funkcióval áll a felhasználó rendelkezésére. A Sound Pilot segítségével könnyebb gépelni, mivel a nagybetűk hangja különbözik a kisbetűkétől, így azonnal felfigyelhet a hibákra.

Az írógép effektuson túl letölthet egyéb kedves hangokat, amelyekkel a gépírás valódi élménnyé válhat. Bármikor némíthatja a hangokat, és újra engedélyezheti őket, amikor gépelni készül.

## Tudta-e?

**Írógépekről 1713 óta vannak feljegyzések. Az első működőképes írógépet Pellegrino Turri készítette 1808-ban. Az ismerős QWERTY billentyűzetet egy amerikai újságíró, Christopher L. Sholes vezette be 1874-ben. Az első írógép gépszerű megjelenésének oka, hogy a Remington nevű cég szövőgép gyártó osztályán tervezték. Ennek ellenére sikeresnek bizonyult, és a QWERTY billentyűzet elosztását ma is használják.**



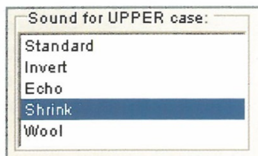


## Kérdés-felelet




**K Amikor új hangokat próbálok letölteni, figyelmeztető üzenetet kapok. Biztonságos a letöltés?**

**F** Számítógépén lehet olyan program, amely letöltéskor figyelmezteti az Internetről behatoló vírusokra. Ez esetben, minden letöltésnél egy figyelmeztető panel jelenik meg. Az Internetről letöltött fájlokkal jár egy bizonyos szintű vírusveszély, de általában biztonságos a letöltés.



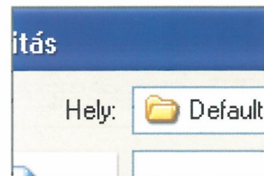

**K Megváltoztattam a hangokat a beállításoknál, de a billentyűzet csendes.**

**F** A hangok csak a nagybetűknél szólnak. Gépeljen egy nagybetűt a hang meghallgatásához. Ez egy hasznos funkció, amely jelzi, hogy a Shift gombot használva nagybetűt gépelt. Ha nem hallja a beállított hangot, akkor tudhatja, hogy nem gépelt nagybetűt rossz helyre. Így biztosítva a hibátlan gépelést, időt takarít meg később, munkájának ellenőrzésekor.




**K Hol tároljam a letöltött hangokat?**

**F** A legjobb hely, ahol tárolhatja a Sound Pilot weboldalról letöltött hangokat, a Sound Pilot program **Default** mappája. Amikor egy letöltést indító hivatkozásra kattint, megjelenik a Mentés, mint párbeszédpanel. Keresse meg a mappát a helyi meghajtón, majd kattintson a **Mentés** gombra.



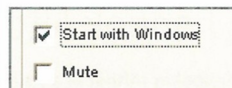

## Szótár

**Alapértelmezett** Beállítás, művelet vagy érték, amelyet a program automatikusan választ, ha a felhasználó nem állítja be másképp.

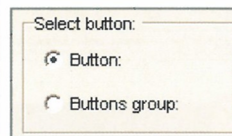
**Scheme** A Sound Pilot 'Settings' párbeszédpanelen a billentyűzethez rendelhető hangkészlet.




**Jelölőnégyzet** Grafikus felhasználói felületen található négyzet, amelyre kattintva be és ki lehet kapcsolni a funkciót. Amikor a funkció aktív, a négyzetben egy pipa látható.




**Rádiógomb** A jelölőnégyzethez hasonlóan, grafikus felhasználói felületen funkciók ki- és bekapcsolásához használják. Amikor a funkció aktív, fekete pont látható a gombon.




## Hibakereső

**Nem hallja a hangokat.** Ennek több oka lehet. Először ellenőrizze, hogy a Tálcán látható-e a hangszóró ikon. Ha nem, kattintson duplán a Sound Pilot ikonra a hangszóró megjelenítéséhez. A hangoknak így meg kell szólalniuk. Szintén jó megoldás lehet, ha a **Sound Pilot** menübe lép, és a 'Settings' parancsra kattint. Győződjön meg arról, hogy a hangerő csúszka nem a **Min** szinten van. Ha mégis, kattintson a csúszkára és húzza azt **Max** szintre. Kattintson az **OK** gombra a befejezéshez.






H-P-73-10-20-069

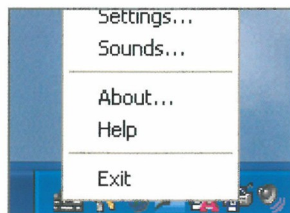
# Új hang kiválasztása

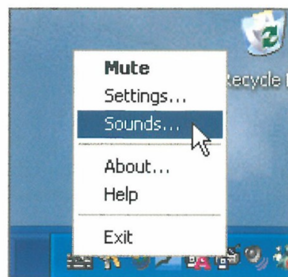
**Több „sémát” is talál a Sounds párbeszédpanelen, amelyek különböző hangokat rendelnek a billentyűzethez.**




**1** A program megnyitásához kattintson duplán a telepítéskor létrehozott **Sound Pilot** parancsikonra az Asztalon.

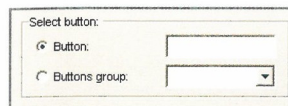
**2** Amikor megjelenik a Sound Pilot ikon a Tálca értesítési területén, kattintson rá jobb egérgombbal a menü megjelenítéséhez.

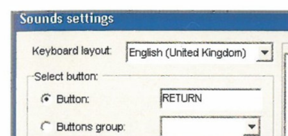


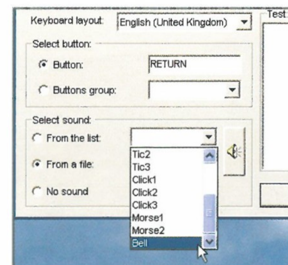

**3** A menüben kattintson a ‘Sounds’ opcióra. A ‘Select button’ résznél győződjön meg arról, hogy a ‘button’ rádiógomb aktív.

**4** Most nyomja meg azt a billentyűt, amelyhez hangot szeretne rendelni. Példánkban ez az **Enter**. A billentyű neve megjelenik a ‘Button’ panelen.

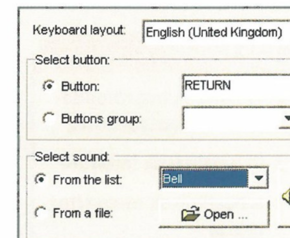



**5** Lépjen a ‘Select sound’ részre, majd kattintson a ‘From the List’ rádiógombra. Kattintson az üres mező melletti nyílra. Görgesse a listát és válasszon ki egy hangot.




**6** Itt az **Enter** gombhoz a ‘Bell’ hang rendelődik. Kattintson az **OK**-ra a befejezéshez. Így amikor gépel a számítógépen és megnyomja az **Enter** gombot, csengőhangot fog hallani, mint egy írógépen.




# Új hangok letöltése

**Új hangokat tölthet le a Sound Pilot weboldalról, vagy böngészhet az Interneten új hangfájlok után.**

**1** Kapcsolódjon az Internethez. Nyissa meg a böngészőt. A cím mezőben adja meg a http://www.colorpilot.com/soundpilot.html#schemes URL címet.




**2** Ez egyenesen a Sound Pilot weboldalra viszi.




**3** A letölthető hangkészletek a ‘Downloads’ rész alatt találhatók. Minden hangkészletnek van neve, és mellette látható a mérete és rövid leírása.

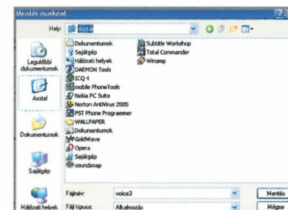
Additional sound schemes:

| Name | Size, Kb | Loads* | Description |
|---|---|---|---|
| Stamina | 160 | 1198 | Joke and laug |
| Heretic | 200 | 989 | Magic sounds |
| Erotic | 182 | 1402 | Erotic sounds |
| Kin-dza-dza | 180 | 1110 | Sounds with s |
| Voice-Fast | 212 | 950 | Each button s |
| Voice-Robot | 330 | 1036 | Each button s |
| Voice-Mellow | 400 | 1061 | Each button s |

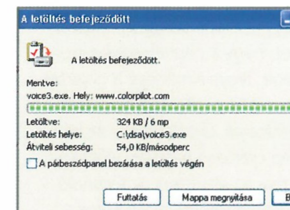
| | | |
|---|---|---|
| Erotic | 182 | 140 |
| Kin-dza-dza | 180 | 11 |
| Voice-Fast | 212 | 95 |
| Voice-Robot | 330 | 10 |
| Voice-Mellow | 400 | 10 |

**4** Helyezze a kurzort a kiválasztott séma fölé, így a mutató kézzé változik. Ez a példa a Voice-Robot hangkészletet választotta.

**5** Kattintson a **Voice-Robot** hivatkozásra a ‘Mentés másként’ párbeszédpanel megnyitásához. Válasszon mappát. **Mentés**.




**6** A folyamatsávon figyelheti a letöltést. Amikor megjelenik ‘A letöltés befejeződött’ párbeszédpanel, kattintson a **Bezárás** gombra.

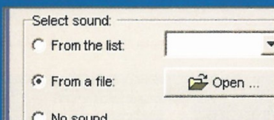





## Kisokos

### Új hang fájlból

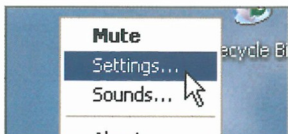
**Nyissa meg a Sound Pilot menüt, majd kattintson a ‘Sounds’ parancsra. Megjelenik a ‘Sound settings’ panel. Nyomja meg a billentyűt, amelyhez hangot szeretne rendelni. A ‘Select sound’ résznél kattintson a ‘From a file’ rádiógombra, majd kattintson az ‘Open’ gombra. Megnyílik a Sound Pilot program Default mappája. Kísérletezzen az itt található hangokkal, vagy nyisson meg más mappát a számítógépen, amelybe letöltött hangfájlokat mentett.**

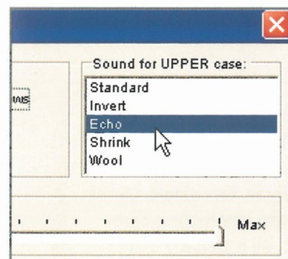



# Szűrő hozzáadása

**Billentyűhangjaihoz új szűrőt állíthat be.**

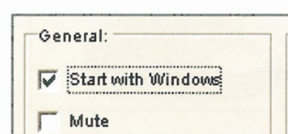
**1** Jobb egérgombbal kattintson a **Sound Pilot** ikonra a Tálcán. A menüben kattintson a **Settings**-re.



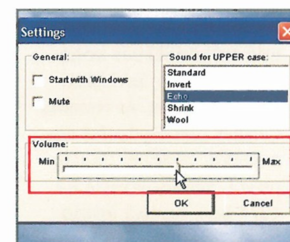




**2** Az alapértelmezett beállítás a ‘Standard’. Más hang aktiválásához kattintson rá a listán.

**3** Ha azt szeretné, hogy a program elinduljon a számítógép elindításakor, kattintson a ‘General’ rész alatt található ‘Start with Windows’ jelölőnégyzetre. Mielőtt kipróbálná az új hangot, győződjön meg arról, hogy a ‘Mute’ jelölőnégyzet ki van-e kapcsolva.




**4** A hangerő beállításához kattintson a csúszkára a ‘Volume’ résznél, és húzza azt a megfelelő szintre.



# Kreativitás Photoshopban

**Grafikus játékok**

## Tartalom


- Rétegek használata a Photoshopban
- Szöveg hozzáadása a Photoshop képekhez
- Képcsoport nyomtatása egy lapra
- Képekhez használható szűrők



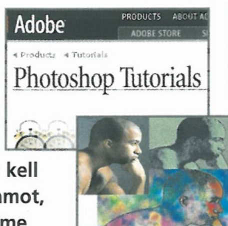

Ha van otthon digitális fényképezőgépe, bizonyára tudja, milyen érzés, amikor egy fontos fénykép nem úgy sikerül, ahogyan elképzelte. Az Adobe Photoshopnak köszönhetően a segítség kéznél van, ugyanis digitális fényképei minőségének javítására a program különféle technikai lehetőségeket kínál. A Photoshop ügyes eszközei és funkciói segítségével a módosítások széles skáláját hajthatja végre. Kezdőként is tapasztalni fogja, hogy viszonylag kis erőfeszítés árán és kevés idő alatt hatékonyan javíthatja saját képei minőségét.

### Tökéletes kép

A rétegek és szűrők segítségével a fénykép élesebbé tehető. Sőt, mi több, még a fénykép árnyalatait és színeit is megváltoztathatja, a képeket és a szöveget is tartalmazó kollázsba rendezheti. A képek mentésekor formátumok széles választéka áll rendelkezésére, így azok internetes felhasználásra is alkalmassá tehetők.

## Tudta-e?

**Ha szeretne látni művészi effektusokat, és tudni szeretné, hogyan készültek, nézze meg az Adobe honlapján (www.adobe.com/products/tips/photoshop.html) található videókat. Ehhez gépére kell telepítenie a Quick Time programot, amit a www.apple.com/quicktime honlapról ingyenesen letölthet. A bemutatott effektusokhoz rétegeket és szűrőket használtak, színes képeket alakítottak fekete-fehérré, domború és átlátszó szövegeket készítettek, színessé varázsolták az egyszerű vonalakat, megnövelték az expozíciós időt és más lehetőségeket is kihasználtak.**




## Kérdés-felelet

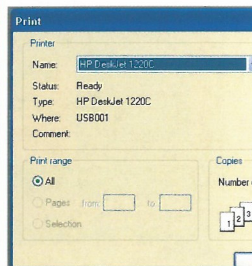


**K: Szükség van-e nagyobb memóriára a Photoshop futtatásához?**

F: A Photoshop a legtöbb gépen megfelelően működik. Mivel azonban bonyolult funkciókkal rendelkezik, nagyméretű fájlokon bizonyos parancsok esetében a PC lelassul. Ilyen esetben, ha a képek felbontásának vagy méretének csökkentését követően nem történik jelentős változás, érdemes memóriabővítést végeznie (minimum 256 MB memóriát javaslunk). A nagy felbontású képek mérete akár több megabájt is lehet, tehát nagyon gyorsan elfogyhat a merevlemezen rendelkezésére álló szabad tárterület.

**K: Használhatom-e a Photoshop programmal a szkennert és a nyomtatót?**

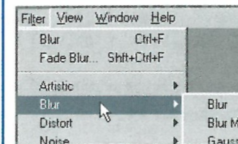
F: Meglévő hardver eszközei teljesen kompatibilisek a Photoshop programmal. Ha azonban maximálisan ki szeretné használni a Photoshopban rejlő lehetőségeket, a lehető legnagyobb felbontású tökéletes képek elkészítése érdekében érdemes szkennerét és nyomtatóját modernebbre cserélnie.




**K: Át kell-e váltanom jelenlegi grafikai programomról a Photoshop programra?**

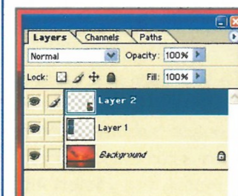
F: A Photoshop funkciók sokaságát magában foglaló bonyolult és kifinomult program. Ez a tény a szoftver árában is megmutatkozik. Ha csak a nyaralás fényképeit szeretné beszkennelni és nyomtatni, régi programja is megfelelő. Ha viszont szeretné képszerkesztési ismereteit bővíteni és finomítani, a Photoshop megéri a befektetést.

## Szótár




**Filter** Effektusok képi alkalmazásához használható Photoshop eszköz. A szűrők alkalmasak az egyszerű homályosításra vagy élesítésre, és a csavarást vagy zsugorítást végző effektusok megvalósítására is.

**Layers** A kép számos, egymásra helyezett, különálló részből épülhet fel. A rétegek használata annyit jelent, hogy az adott réteg elemeit vagy tulajdonságait a nélkül módosíthatja, hogy a kép többi része megváltozna.

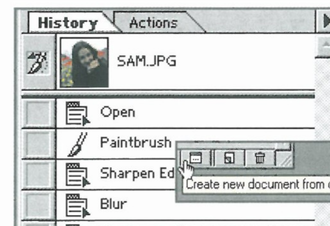



**Tömörítés** A fájl információinak megváltoztatása a merevlemezen elfoglalt terület csökkentése érdekében. A GIF és JPG formátumú képfájlok eredeti méretük töredékére tömöríthetők.

## Hibakereső

**Nem mentette el a fájl korábbi verzióját, de ehhez szeretne visszatérni.**

A mentés időpontjáig végrehajtott minden változtatást a 'History' rész tart nyilván. Minden egyes állapotot a változtatáshoz használt eszköz vagy parancs neve azonosít.




A korábbi állapotra kattintva visszatérhet a verzióhoz. Újrakezdheti a munkát az adott állapottól vagy a fájl másolatának elkészítésétől.

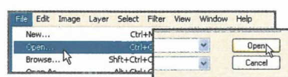
Kattintson a **Create new document from current state**-re.

H-P-73-10-20-067

# Rétegek használata

**Ha a képet rétegekből építi fel, megkönnyíti annak kezelhetőségét és szerkesztését.**

**1** Kattintson a **File / Open** parancsra. Keresse meg a használni kívánt fájlt a merevlemezen, majd nyomja meg az **Open** parancsot.





**2** Az új kép megjelenik a főképernyőn és a Layers palettа háttérrétegeként (background layer) is.

**3** Következő rétegként nyisson meg egy másik képet, majd kattintson az eszköztár **Crop Tool** ikonjára.

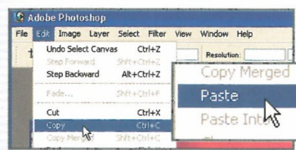





**4** Húzással rajzoljon téglalapot az új kép használni kívánt területe köré, majd kattintson duplán a téglalap belsejében.

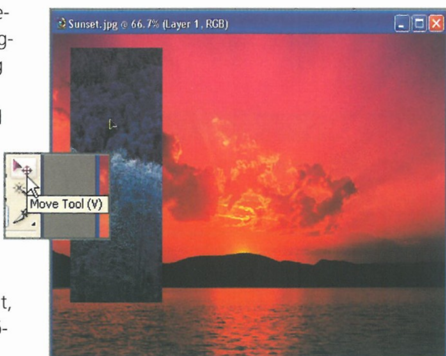
**5** A téglalapon kívül eső terület eltűnik, és a kijelölt rész marad a képernyőn. Kattintson jobb egérgombbal a körbevágott képre, majd nyomja meg a **Select All** parancsot.




**6** Most válassza az **Edit** menü **Copy** opcióját. Lépjen az eredeti képre, majd nyomja meg az **Edit** menü **Paste** parancsát.

**7** Amikor a körbevágott kép megjelenik a háttérréteg előtt, kattintson a **Move Tool**-ra, majd a körbevágott képre, és húzza azt a képernyő kiválasztott helyére. A folyamatot ismételve a képhez újabb képek rétegeit, szöveget vagy szűrőket rendelhet.

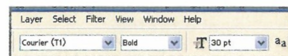



# Feliratok készítése képekhez

**A Photoshop szövegkészítő funkcióinak gazdag választékát használva stílusos és dekoratív feliratokat készíthet.**

**1** Kattintson a **Horizontal Type Tool**-ra. A képen megjelenik a szövegdoboz. Gépelje be a szöveget, jelölje ki, majd a főképernyő tetején lévő eszköztár segítségével válasszon betűtípust, stílust, méretet és színt. A rovat melletti nyílra lépve válasszon újabb opciót.




**2** A Photoshop a szöveget automatikusan új rétegre helyezi, így az bármikor könnyedén szerkeszthető. A szöveg módosításához vagy mozgatásához kattintson a **Horizontal Type Tool**-ra.

# Honlaphoz használt képek készítése

**A honlap letöltési idejének csökkentése érdekében a fájlok méretének a lehető legkisebbnek kell lenniük. A folyamatot megkönnyítendő a Photoshop automatikusan előkészíti a képfájlokat.**




■ Lépjen a File menü **Save for Web** parancsára. Ez a funkció összetömöríti a képfájlokat, és a honlapon való közzététel érdekében optimalizálja a képernyőn való megjelenésüket.

■ A fájl típusa és mérete az átvitelhez szükséges idővel együtt megjelenik a Save for Web ablak bal alsó sarkában.

■ A tömörített fájl formátumát az eredeti kép színe, tónusa és egyéb jellemzői határozzák meg. A fényképek JPEG fájlok formájában tömörítődnek, míg az egyszínű vagy szöveges fájlok GIF fájlokká alakulnak. A GIF formátum alternatívájaként említhetjük meg a PNG (Portable Network Graphic) formátumot, ahol a JPEG-hez hasonlóan színek milliói mentődnek.

## Fókuszban

# Kísérletezés a szűrőkkel

**Legyen óvatos, ha a képhez különböző szűrőket használ, vagy ugyanazt a szűrőt sokszor használja. A túl sok effektus kombinációja nehezen felismerhetővé teheti az eredeti képet.**

■ A **Blur** és **Sharpen** szűrők segítségével különböző fokozatúra állíthatja a képek élességét. A szűrők legszélsőségesebb formáit használva igen érdekes hatásokat érhet el.





■ Az Artistic szűrők teljesen átalakítják a képet. Például a **Watercolor** (Akvarell) szűrő (balra) az eredeti fényképet vagy tájképet stílusos akvarell festménnyé varázsolja. Izgalmas képek egész sorát késztheti el az ecset méretének és a szűrő árnyékintenzitásának változtatásával.

■ A Distort szűrők – **Pinch**, **Ripple** és **Twirl** – merőben szokatlan hatások elérésére alkalmasak. A torzítás mértékét a skálán elhelyezett csúszka mozgatásával állíthatja be.



**Twirl (Forgás) szűrő – előtte, és utána**

## Kisokos

# Kontaktlapok nyomtatása

**A Photoshop egy adott mappa képeit miniatürizált formában egyetlen lapon képes elhelyezni. Válassza a File / Automate menü Contact Sheet II parancsát. Jelölje meg a forrásmappát. Ha a mappa összes almappájának képeit meg szeretné jeleníteni, tegyen pipát az 'Include All Subdirectories' sorhoz. Beállíthatja az oldal elrendezését, felbontását, színét, és a képeket vízszintesen vagy függőlegesen is elrendezheti. Nagyobb képek esetén egy sorba vagy oszlopba kevesebb képet helyezzen.**



# Színek tökéletesítése

**Ragyogó képek**

## Tartalom

- iCorrect programban szerkeszthető képek
- A preferált beállítások mentése
- A képernyő beállításainak módosítása
- Képek tökéletesítése iCorrect programmal



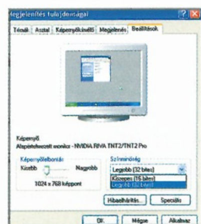
Még a legdrágább digitális fényképezőgépek sem garantálnak tökéletes képet. A fény- és időjárási viszonyok befolyásolják az elkészülő fényképek minőségét. Ezen felül a fénykép merevlemezre mentését követően a képernyő és a nyomtató beállításai, a felhasznált papír mind hozzájárulnak a végső kép esetleges minőségromlásához. Ezeket a problémákat mind kiküszöbölheti az iCorrect program használatával.

### Kötéltánc

Az iCorrect program számos módon segíti a szükséges optimális beállítások kialakítását. A program nem csupán a képernyő tökéletes beállításához nyújt segítséget a Monitor Adjust funkcióval, hanem a képernyőn megjelenő képek színvilágának egyensúlyba hozásához és finomításához is hozzájárul. A fejezetben megmutatjuk, hogyan nyithatja meg képeit iCorrectben, hogyan változtathatja meg a képernyő-beállításokat és hogyan varázsolhatja fényképeit tökéletessé.

## Tudta-e?

**Az Interneten látható GIF képek maximum 256 színt használnak. Összehasonlításképpen az emberi szem 10 millió színt érzékel. Ha a kép olyan színt tartalmaz, amely nem tartozik a felhasználható 256 szín közé, a számítógép pici színpontokat tapaszt a megfelelő helyekre, ezt hívjuk színszaggatásnak. Ez nem tartozik a PC alapvető beállításai közé. A jobb eredmény érdekében kattintson az Asztal egy üres területére, válassza a Tulajdonságok opciót és a Beállítások fület. Ellenőrizze, hogy a Színminőség rovatban a maximális érték van-e kijelölve.**





## Kérdés-felelet

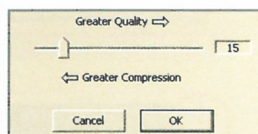
**K Jobban tetszett a kép, mielőtt az iCorrect megváltoztatta. Hogyan térhetek vissza az eredetihez?**

**F** A színkorrekció a kép színeit határozottabbá teszi. Olyan képekkel dolgozunk, amelyek fényképezésekor érvényesül a közeli színek és fények hatása is. Az iCorrect javításai finomak, de jóval életszerűbbé és kellemesebbé varázsolják a képet. Ha nem lenne elégedett az eredménnyel, készítsen az eredeti képről másolatot, mielőtt iCorrect programban dolgozni kezdene.



**K Használhatom-e Interneten az iCorrectben készült képeket?**

**F** Igen. Győződjön meg arról, hogy a JPEG tömörítés csúszkáját a nagyobb tömörítés felé tolta el, máskülönben a kép túl nagy lesz az Interneten történő megjelenítéshez.



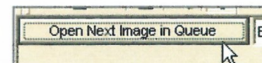

**K Eltüntethetem-e az Instruction Panelt a képernyő alsó részéről?**

**F** Az ablak ki-be kapcsolásához kattintson az eszköztáron lévő **Instruction Panel** kérdőjel ikonjára.

**K Hogy működik az Image Queue opció?**

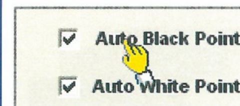



**F** Az opció segítségével tetszőleges képsort jeleníthet meg a képernyőn. Kattintson az **Add image files to the image queue** parancsra. A 'Select Files to be added to the Queue' ablakban keresse meg, és jelölje ki a képeket tartalmazó mappát, majd nyomja meg az **Open** gombot. A lépéseket minden kép esetében ismételje meg. A lista következő képének megtekintéséhez kattintson az **Open Next Image in Queue** parancsra.

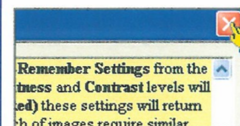



## Szótár

**Auto Black Point** A képen, a sötétebb színek alapján alapvető változtatások kerülnek végrehajtásra. A világosabb színekhez használja az Auto White Point opciót.

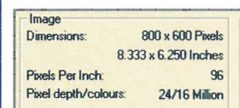



**Start up guide** Indulási útmutató. Az iCorrect első futtatásakor jelenik meg. Bezárásához kattintson a jobb felső sarkában a keresztre.




**OSD** On Screen Display. Ez a funkció valószínűleg megtalálható gépe képernyőjén, segítve a fényesség, kontraszt és szín beállítások elvégzését.

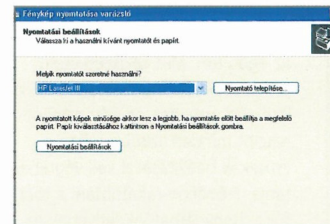
**DPI** (Dots per inch – képpont per hüvelyk). Ez jelzi a képfelbontást. Minél magasabb a képpontok száma, annál nagyobb a felbontás.




## Hibakereső

**A nyomatok nem hasonlítanak a képernyőn látható képre.**

Ha szeretné megadni a magas minőségű képnek, ami jár, olyan nyomtatóra lesz szüksége, amely maximális felbontással **4800x1200** dpi körül képes nyomtatni.



A nyomtatás minőségét a nyomtatóban lévő festék és a felhasznált papír is befolyásolja. Szerkessze meg a képet az iCorrecttel, egy oldalra nyomtasson ki minimum négy különböző verziót. Próbálkozzon addig, amíg elégedett nem lesz, majd mentsen.



H-P-73-10-20-071

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

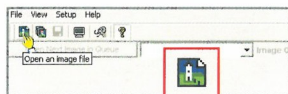
# A javítandó kép kiválasztása

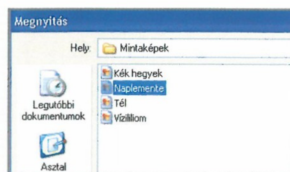
**Eltérően a legtöbb grafikai programtól, az iCorrect pár egyszerű lépésben lehetővé teszi az egyes színek vagy a fénykép önálló részeinek kiemelését.**




**1** Nyissa meg a programot az Asztalon lévő ikonra kattintva, vagy a **Start** menü **Programok** almenüjében a **Pictographics** sor **iCorrect Demo 4.0** opcióját választva.

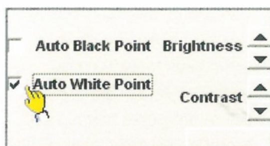
**2** Megnyílik a program főablaka. Kattintson az **Open an image file** gombra.



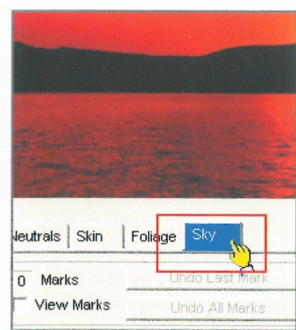



**3** Ha nincs saját fényképe, keresse meg a **My Documents / My Pictures / Sample Picture** mappát, ahol számos mintakép közül választhat. Jelöljön ki egy fájlnevet és nyomja meg az **Open** parancsot.

**4** Vegye ki a pipákat az **Auto Black Point** és **Auto White Point** opciók elől. Ezek az opciók a legtöbb képen csak minimális változtatásokat hajtanak végre. A megjelenő két kép ugyanolyan lesz.





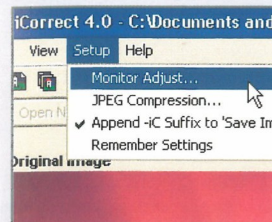

**5** A példánkban bemutatott kép legnagyobb részét az égbolt teszi ki. Ha tájképpel dolgozik, kattintson a **Sky** (Ég) fülre. A program speciális színkorrekciót hajt végre az égbolton. Más képszerkesztő programokban manuálisan kell kijelölnie az égboltot, majd a színkorrekciót minden szín esetében a csúszkák beállításával kell végrehajtania. Próbáljon rákattintani a többi fülre, hogy láthatóak legyenek az egyes opciók hatásai.

## Fókuszban

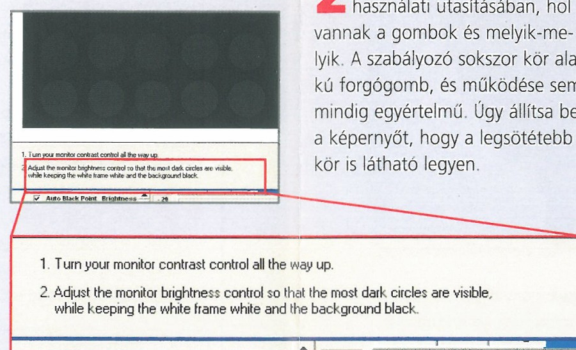
# A képernyő beállítása

**Az iCorrect eszközeiből akkor hozhatja ki a legtöbbet, ha beállítja képernyője kontrasztját és fényességét.**

**1** Kattintson a **Setup** gombra és válassza a **Monitor Adjust** opciót, vagy nyomja meg az eszköztár **Adjust monitor** ikonját. Keresse meg képernyője kontrasztállítási lehetőségét. A modernebb típusok esetében a szabályozó szemből nézve a monitor jobb oldalán található, rajta a **Select / Adjust / OSD Off** feliratokkal.




**2** Nézzen utána képernyője használati utasításában, hol vannak a gombok és melyik-melyik. A szabályozó sokszor kör alakú forgógomb, és működése sem mindig egyértelmű. Úgy állítsa be a képernyőt, hogy a legsötétebb kör is látható legyen.




## Kisokos

# A beállítások mentése

**Megfigyelheti az iCorrect programban, hogy azok a beállítások, amelyek mind nyomtatásban, mind internetes felhasználáskor jó eredményt biztosítanak, általában hasonlóak. Kattintson a menüsáv**



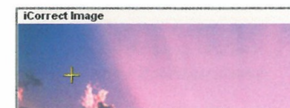
**Elefánt ikonjára. Az Auto Black and White Points, valamint a kontraszt és fényesség beállításai azonnal életbe lépnek azon a képen, amelyet legközelebb majd megnyit az iCorrect programban.**

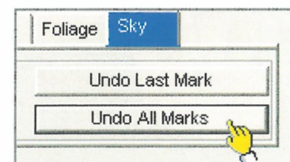
# A kép javítása

**Az iCorrect eszköztárát felhasználhatja arra, hogy a kép külalakját a lehető legtökéletesebbé alakítsa.**

**1** Ha tájképet szeretne tökéletesíteni, kattintson a **Sky** fülre, majd jelölje ki az égbolt egy részét. Így a képről az égbolton lévő mindennemkívánatos színfoltot eltávolíthat. Maximum 20-szor kattinthat, ez különösen hasznos akkor, ha az égboltot épületek vagy fák szabdalják darabokra. Nézze meg, hogy az égboltra történő egyetlen kattintás milyen változásokat eredményez.

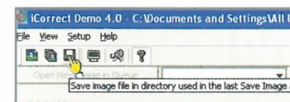


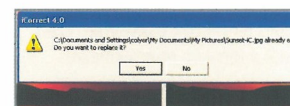



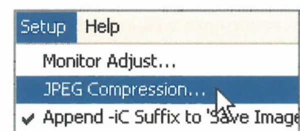




**2** Az égbolt ugyanazon részére próbáljon többször kattintani. Nem történik több változás. Ha már végrehajtott változtatásokat, és elégedetlen az eredménnyel, az összes módosítást törölheti, ha megnyomja az **Undo all Marks** parancsot.

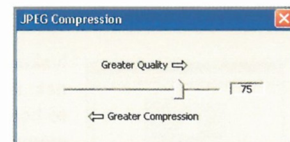
**3** Kattintson a **Save** parancsra, majd kövesse az utasításokat. Az iCorrect általában abba a mappába menti a képet, amelyben az eredeti változat is található. Ha már van ilyen nevű fájl, a program megkérdezi, hogy kívánja-e a régebbi fájlt felülírni. Válaszoljon igennel vagy nemmel (**Yes, No**).




**4** Ha a képet új mappába szeretné menteni, kattintson a **File** menü **Save image as** opcióra. Válasszon fájltípust. Ha a képet Interneten használná, mentse JPG formátumban. A **Setup**, majd **JPEG Compression** parancsokra kattintva ellenőrizheti a fájl méretét. A tömörítés megváltoztatásához használja a csúszkát, majd **OK**.




**5** Amikor végzett a szerkesztéssel nyomtassa ki az eredeti és a szerkesztett változatot is. Szánjon időt a két nyomat közötti különbségek áttekintésére.



# Értesítő a költözésről

**Kapcsolattartás**

## Tartalom


- Lakcímkártya készítése
- A megjelenítendő szövegek
- Kiemelés WordArt segítségével
- Szórakoztató ClipArt




Költözés után a számítógép segítségével teheti stílusossá a lakcímváltozásról szóló kártyát. Ez általában az utolsó pillanatokra marad, amikor már minden részlet véglegesítve van, és nincs több elintéznivaló. Mégis, miért ne készíthetné el a kártyát jó előre, megadva az új címét és telefonszámát, amint már biztosan tudja őket? A kártya lényege az új elérhetőség, de a barátok és rokonok figyelmének felkeltése érdekében érdemes kísérletezni a szövegszerkesztő programokban található WordArt és ClipArt opciókkal. Kinyomtathatja a kártyát fekete-fehéren, de még jobb, ha van színes nyomtatója.

### Szórakozás a családnak

Ebből egy egész családi program lehet, ahol mindenki megtervezi saját kártyáját. Készítsen egy alapverziót, és a címzett személyétől függően változtasson a WordArt és ClipArt beállításain.

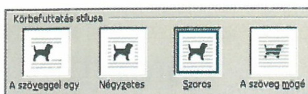
## Tudta-e?

**Az európai uniós tagságunkkal kitárultak a lehetőségek más tagországokban való munkavállalásra. A költözéshez kapunk segítséget a http://koltoztetes.lap.hu oldalon. A lap segít nekünk külföldi tapasztalattal, kapcsolattal rendelkező céget keresni. A csomagoláshoz szükséges kellékek beszerzéséhez is segítséget nyújt a lapon található linkekkel. Természetesen belföldi költözéshez is kapunk ajánlatokat.**



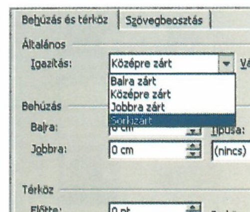



## Kérdés-felelet



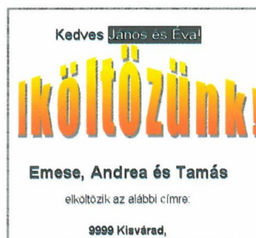

**K Több információt szeretnék a kártyára írni, de a szöveget csak a kép fölé vagy alá tehetem. Hogyan kerülhetem ezt el?**

F Kattintással jelölje ki a képet. A **Formátum** menüben kattintson a **Kép** opcióra, majd válassza az **Elrendezés** fület. Kattintson a **Négyzetes** vagy a **Szoros** opcióra a szöveg kép köré futtatásához. **OK**. Ha azt szeretné, hogy a szöveg a kép két oldalán, rendezetten jelenjen meg, lépjen újra a **Formátum** menübe és kattintson a **Bekezdés** opcióra. Az 'Igazítás' mellett található legördülő menüben válassza a **Sorkizárt** opciót. A frissített dokumentumba visszaléphet, ha megnyomja az **OK** gombot.




**K Megcímezhetem külön-külön a kártyákat?**

F Ez több időt vesz igénybe, de igen. Nincs más dolga, mint helyet hagyni a címzett személy nevének a kártyán. Gépelje a nevet a kijelölt helyekre, majd nyomtassa ki a kártyát. Cserélje ki a neveket a következő nyomtatás előtt, és így tovább.




**K Az A5 papírméret túl nagy a kártyának. Lehet ennél kisebbet is készíteni?**

F Lehet. Egyszerűen tervezze a kártyát egy A4-es papír negyedére, így amikor Másolással és Beillesztéssel sokszorosítja a kártyát, négy kártyája lesz kettő helyett. Ha gondolja, készíthet még kisebb kártyákat is, és ezzel pénzt is megtakaríthat.

## Szótár



**ClipArt** A számítógép egyik könyvtárában tárolt, kész képek választéka. Ezekkel díszítheti dokumentumait, készíthet fejléceket, felhívhatja a figyelmet bizonyos területekre, vagy egyszerűen életre keltheti munkáját.

**WordArt** Szövegszerkesztő opció, amelynek köszönhetően különböző hatásokat érhet el a szavak hajlításával és csavarásával. Térhatást kelthet árnyékok hozzáadásával, és elforgathatja a szövegeket hírlevelek és poszterek szerkesztéséhez.



**Körbefuttatás** A ClipArt és WordArt objektumok alaphelyzetben szövegként viselkednek. Körbefuttatással azonban a ClipArt és WordArt rajzok egy helyben maradnak, míg a szöveg kikerüli azokat.




## Hibakereső

**Barátai szerint a kártya „csicsás".**

Szűkítse a kártyán olvasható információt a lényegre – név, új cím, telefonszámok és a költözés időpontja. Az emberek minél kevesebbet olvasnak, annál többre emlékeznek belőle. Ha fekete-fehér nyomtatója van, állítsa a nyomtatást szürkeárnyalatokra. Ezzel jobb minőséget érhet el, és spórolhat a nyomtatópatronnal.

A családtagok neve: ..................
Új cím: ..................
Új telefonszám: ..................
A költözés dátuma: ..................

**Az egyszerűség jobban hat**



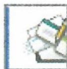
H-P-73-10-20-072

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

# Program indítása

**A kártyát elkészítheti a legtöbb szövegszerkesztővel. A tervezés itt a Microsoft Works alkalmazáson keresztül történik, de Microsoft Wordre vonatkozó tanácsok is vannak.**

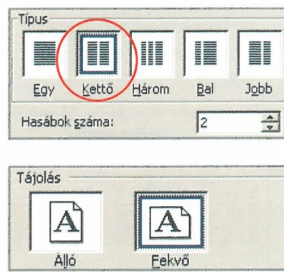
**1** Válassza a **Word** opciót a Works programban. Nyisson új üres Word dokumentumot.





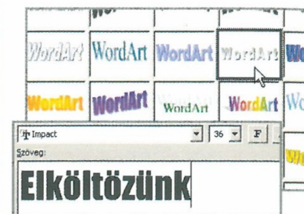

**2** A **Fájl** menüben válassza az **Oldalbeállítás** opciót. A **Margók** fülön állítsa be a margókat 1,27 cm-re. A **Tájolás** alatt kattintson a **Fekvő** opcióra.

**3** A **Formátum**ban kattintson a **Hasábok**ra, majd a 'Kettő'-re.

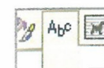



# WordArt

**1** Kezdésnek készítsen figyelemfelkeltő WordArt címet. Válassza a **Beszúrás / Kép / WordArt** parancsot. Válasszon stílust, majd gépelje be a címet a mezőbe. Ne legyen túl hosszú, mert később nagyobbra fogja méretezni.



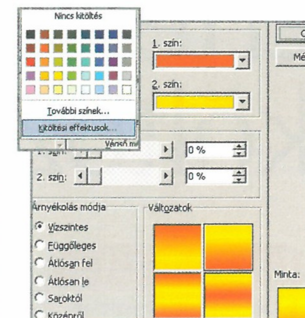

**2** Kattintson az **OK** gombra, így megjelenik a cím az oldalon. Kattintson a szövegre a keret megjelenítéséhez. Kattintson a sarkokon látható pontokra, és húzza az egérmutatót a cím átméretezéséhez.



**3** A WordArt eszköztáron kattintson a WordArt alakzat ikonra. Válasszon formát a WordArt szövegnek. A példában egy tetőalakzat látható.

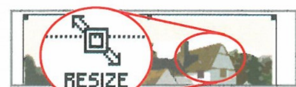



**4** Lépjen a **Formátum** menübe, és válassza a **WordArt** opciót. Kattintson a **Színek, vonalak** fülre, és nyissa meg a legördülő menüt a Kitöltés mellett.




**5** Válassza a **Kitöltési effektusok**at. A **Színátmenet / Kétszínű** opcióban jelölje ki a két színt, és határozza meg az árnyékolás módját. Ha elégedett, **OK**.

**6** A cím elkészültével kattintson a szövegdobozon kívülre. Húzza át a sarkokat a méret beállításához, vagy helyezze át az oldalon a kurzor segítségével, mintha hagyományos szöveg lenne.

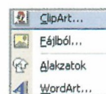


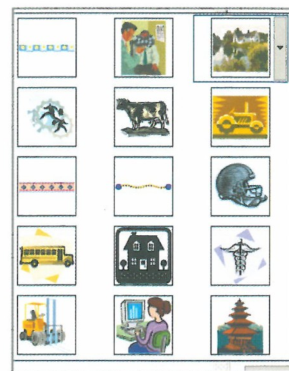

**7** A cím alá gépelje be nevét és a költözés dátumát.

# ClipArt beszúrása

**A ClipArt érdekessé és vonzóvá teszi a kártyát.**

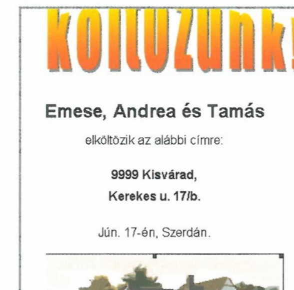
**1** Helyezze a kurzort oda, ahová be szeretné szúrni a ClipArt képet. A **Beszúrás** menüben válassza a **Kép** opciót és kattintson a **ClipArt** ikonra. Görgesse végig a képeket. Beszúráshoz kattintson rá duplán.





**2** A kiválasztott ClipArt megjelenik a kurzor mellett. Kattintson a sarokpontokra, és áthúzással méretezze át a képet. Az oldalpontoknál fogva a képet az eredetinél magasabbra vagy szélesebbre állíthatja.



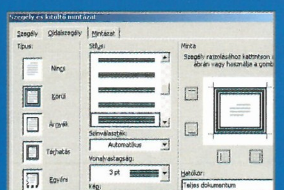

## Ötlet

A tökéletes eredményhez nyomtassa a kártyát színes papírra.

## Kisokos

### Szegély hozzáadása

**A professzionális hatáshoz rajzoljon szegélyt a kártya köré. Jelölje ki az egész kártyát a Ctrl + A billentyűk megnyomásával. Válassza a Szegély és mintázat opciót a Formátum menüből. Kísérletezzen a szegélyek stílusával a dobozokra kattintva, különböző vonalvastagságok és színek beállításával a legördülő menükből. Végül kattintson az OK gombra.**



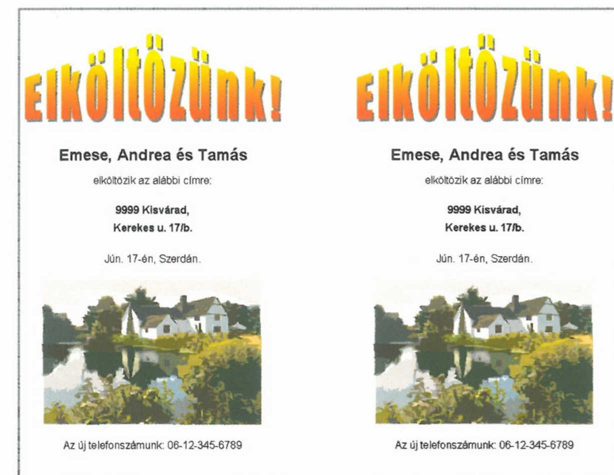
# Végső lépések

**3** Ne feledje beírni új címét és a fontos adatokat, például az új telefon- és faxszámot.

**4** Ha elégedett a végeredménnyel, kattintson az **Összes kijelölése** opcióra a **Szerkesztés** menüben. Kattintson a **Másolás**, majd a **Beillesztés** opcióra, így a kész kártya tökéletes mása megjelenik az A4-es papír másik oldalán, és máris két kártya áll rendelkezésére.

## Ötlet

Készítsen listát azokról, akiket értesíteni kell lakcímváltozás esetén.



# Digitális könyvtár

**Micsoda látvány!**

## Tartalom


- Digitális fényképek letöltése a számítógépre
- Mappák készítése a képeknek
- A képek tartalom szerinti kategóriákba rendezése
- Képek keresése kulcsszavak segítségével



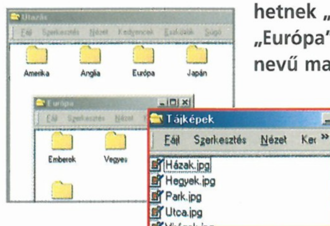

Digitális fényképezőgéppel filmtekercs nélkül készíthet képeket. Nincs előhívási költség – csupán csatlakoztatnia kell a fényképezőgépet a számítógéphez, és átmásolni a képeket egyenesen a helyi meghajtóra. Az eredmény rögtön látható. Képeit dokumentumokba helyezheti, készíthet digitális fényképalbumot, használhatja őket hírlevelek díszítésére, vagy készíthet személyre szabott születésnapi kártyát belőlük. Rövid idő alatt felépíthet egy saját digitális fényképtárat.

### Rendszerezés

A számítógépen tárolt képeket könnyebb előkeresni és egyszerűbb kezelni, mint a fiókba vetett, gyűrött felvételeket. Ha a számítógéppel különböző kategóriákba rendezi a képeket, egy adott felvételt másodpercek alatt előkereshet, és szükség szerint ki is nyomtathatja.

## Tudta-e?

**Az azonnali elérhetőségnek köszönhetően gyorsan felépíthet egy képgyűjteményt. Ahogy bővül a képtár, annál fontosabb rendszereznie azt, hogy a képeket gyorsan megtalálja. A fájlok elhelyezéséhez több új mappát kell készíteni. Egy nagy utazónak például lehetnek „Magyarország", „Európa", „USA" és „Egyéb" nevű mappái, olyan almappákkal, mint „Tájak", „Emberek" és „Vegyes". Egy fénykép-naplóhoz rendezze a képeket hónapok szerint.**






## Kérdés-felelet

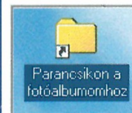



**K A képek sok helyet foglalnak a helyi meghajtón. Hogyan csökkenthetem méretüket?**

F Kísérletezzen a különböző fájlformátumokkal. A JPEG formátum tömörítési módszerével nagyban csökkenti a fájl méretét, míg a kép minősége alig romlik. Az itt látható TIFF formátumú képfájl több mint hússzor akkora, mint egy JPEG kép.

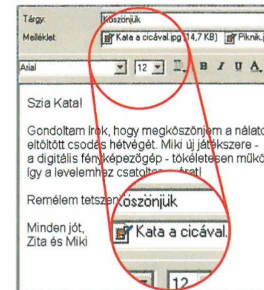
**K Egy barátnőm azt mondta, azonnal meg tudja nyitni a képeit. Mi a leggyorsabb megoldás a képek eléréséhez?**

F A képeket tartalmazó főmappáról készítsen parancsikont a Windows Asztalon. Ehhez kattintson jobb egérgombbal a mappára, majd a gombot tartsa nyomva, és húzza át a mappát az Asztalra. Az ikon mellett legördülő menüből válassza a **Parancsikon létrehozása** opciót.




**K Megakadályozhatom-e, hogy mások megnyissák a képeimet?**

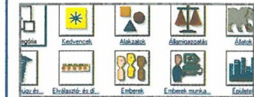
F Igen, de csak külön szoftver segítségével – például olyannal, amely jelszavas védelemmel láthatja el a mappákat. Használhat továbbá CD-lemezt vagy Zip-meghajtót, hogy a fényképek ne legyenek szem előtt.




**K Hogyan küldhetek képeket barátaimnak és a családomnak?**

F Ha van Internet-hozzáférése, elküldheti a képeket egy e-mailbe csatolva. A felvételek így perceken belül eljutnak a világ bármely pontjára. Ezen kívül a legkönnyebb megoldás kimenteni a képeket egy CD-lemezre, és átadni személyesen.

## Szótár



**ClipArt** Programokhoz kínált képtár. A Microsoft Word és Works egyaránt több száz ClipArt képet bocsát a felhasználó rendelkezésére.

**Digitális fénykép** A hagyományos fénykép számítógépes megfelelője. A digitális fénykép több százezer különböző színű pontból áll.

**Fájlformátum** Az adattárolás módja egy dokumentumban. Ugyanazon kép különböző formátumban több vagy kevesebb helyet foglal.

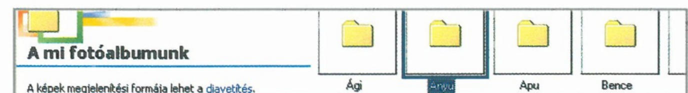
**Jelszavas védelem** Egy fájl vagy mappa beállítása úgy, hogy azt csak a megfelelő jelszóval lehet megnyitni.

**Miniatűr** Valamely kép lekicsinyített verziója, amelynek köszönhetően a képernyőn több képet nézhet egyszerre.




## Hibakereső

**A családi számítógép több felhasználója gyakran összekeveri a fényképtár képeit.**




Egy jól rendezett számítógép nem mindenkinek egyértelműen előnyös. Különösen a gyerekek hajlamosak az összes fájlt egy mappában tárolni. Ha a többiek a fényképtárba mentik a nem odatartozó fájlokat, a legjobb megoldás egy külön mappa létrehozása a számítógép összes felhasználójának – így a család többi tagja szabadon rendelkezhet saját mappája felett.



H-P-73-10-20-072

# A fényképezőgép csatlakoztatása

**Ha már készített fényképet digitális fényképezőgéppel, csatlakoztassa a számítógépre. A digitális gépek csatlakoztatásához szinte kivétel nélkül egy vékony kábel jár, amely bitenként viszi át a képeket.**

**1** Kövesse a digitális fényképezőgép használati utasítását, és csatlakoztassa a kábel egyik végét a fényképezőgépre, a másikat pedig a számítógép hátoldalán található megfelelő bemenetbe.






**2** Kapcsolja be a fényképezőgépet, és indítsa el a vele járó grafikus alkalmazást. Válassza azt az opciót, ahol megtekintheti a fényképezőgépen tárolt képeket.

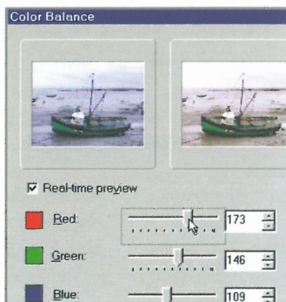
**3** Itt láthatja a felvételek miniatűrjeit. A képek számozottak, így könnyebb kiválogatni őket.






**4** Jelölje ki és másolja át a kiválasztott képeket a számítógépre (ennek módja alkalmazásonként változik). A másolás befejeztével a felvételek megjelennek a képernyőn.

**5** A fényképezőgép szoftverével szerkesztheti a képet, esetleg világosíthat rajta, vagy élénkebbé teheti a színeit.






## Ötlet

Fényképezőgép vásárlása előtt ellenőrizze, hogy az összes szükséges kábel és csatlakozó megvan-e.

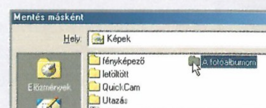
## Fókuszban

# Mappák létrehozása, képek tárolása

**Ha kiválasztotta és tetszés szerint megszerkesztette a képeket, tárolja őket egy megfelelő mappában a helyi meghajtón, a Mentés opció segítségével.**

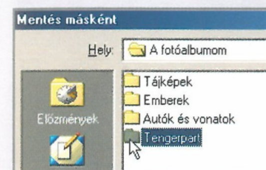
**1** A **Fájl** menüben válassza a **Mentés** opciót. Megjelenik a Mentés, mint párbeszédpanel. Keressen megfelelő helyet a fényképtárnak, és adja meg azt a Hely mezőbe. Kattintson az **Új mappa létrehozása** gombra.



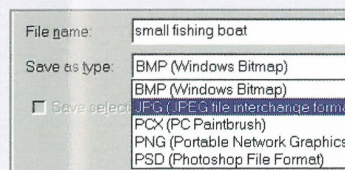

**2** Nevezze el a mappát a tartalmának megfelelően – az itt látható példában a mappa neve **A fotóalbumom**. A mappa megnyitásához kattintson rá duplán.

**3** A különböző kategóriáknak megfelelően készített mappákkal a jövőben könnyen megtalálja képeit. Hozzon létre és nevezzen el további mappákat a fényképek típusának megfelelően.




## Ajánlott mentés

**4** Mielőtt megnyomná a **Mentés** gombot, értelemszerűen nevezze el a képet, majd válasszon fájlformátumot a Fájltípus menüből (például JPEG fájl).





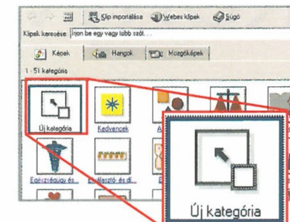


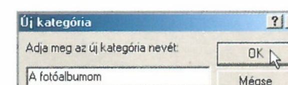
**5** Járjon el ugyanígy az összes fényképpel, amit meg szeretne tartani. Ezután már letörölheti ezeket a képeket a fényképezőgépről, helyet hagyva az újabb képeknek.

# ClipArt gyűjtemény fényképekből

**A programok ClipArt böngészőjéhez hozzáadhatja egyéb programokból származó digitális fényképeit. Így könnyebb lesz beszúrni a képeket a dokumentumokba.**

**1** A Microsoft Word és Works egyaránt ClipArt gyűjteményekkel teszik lehetővé a képek beszúrását. Lépjen a **Beszúrás** menübe és kattintson a **ClipArt** opcióra. A ClipArt ablakban kattintson az **Új kategória** gombra.

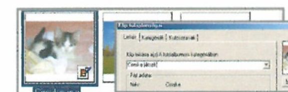



**2** Tetszése szerint nevezze el a gyűjteményt.

**3** Megjelenik egy új gomb az új gyűjtemény nevével. Kattintson rá, majd a **Klip importálásá**ra.



**4** Keresse meg a kiválasztott képet, majd nyomja meg a **Hozzáadás** gombot. A Tulajdonságok ablakban kattinson az **OK** gombra.

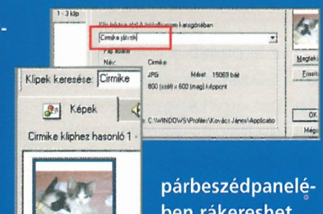



**5** A kép megjelenik a ClipArt ablakban. Szükség szerint ismételje meg ezeket a lépéseket. Most már egy kép beszúrásához elég rákattintani a kategóriára, kiválasztani a képet és megnyomni a **Beszúrás** gombot.

## Kisokos

### Kulcsszavak

Ha sok képet készül hozzáadni a ClipArt gyűjteményhez, kulcsszavakkal könnyítse meg a fájlok keresését. A Tulajdonságok ablakban a Kulcsszó alatt kattintson a Kulcsszavak szerkesztése gombra és adja meg a kulcsszavakat. Ezután a ClipArt gyűjtemény Keresés párbeszédpanelében rákereshet a megadott kulcsszavakat tartalmazó képekre.



# Mobil játék a babának

**Csináld magad!**

## Tartalom

- Egyszerű alakzatok készítése Microsoft Painttel
- ClipArt képek másolása és beillesztése Paintbe
- Képek és alakzatok nyomtatása
- A játéktelefon összeállítása



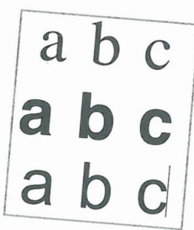
Egy kisgyermeket boldoggá tehet egy mókás, színes, falra akasztható mozgó alakzat. Egy ilyen játék megalkotása könnyű feladat a Microsoft Paint, Word vagy Works segítségével. A Paintben talál alakzatokat, és szabadkézzel is rajzolhat képeket, míg a Word és Works sok ClipArt képet tartalmaz, amelyek importálhatóak és szerkeszthetőek Paintben. Ez a kártya a játék tervezésének lépéseit mutatja be, illetve azt, hogyan használhatja a számítógépet egy tüneményes ajándék elkészítéséhez.

### Színpompa

Amikor a játékot tervezi, ne felejtse, hogy a kisgyermek figyelmét jobban megragadja és megtartja egy jól megfogható színkontraszt, ezért válasszon egyszerű képeket vagy fekete-fehér mintákat. Ez a kártya megmutatja, hogyan alkothatja meg és állíthatja össze a mozgó játékot nyomtatott képek, fonal és hurkapálca segítségével.

## Tudta-e?

**Az egyszerű betűfajtáknak megkapó, markáns alakjuk van, ami rendkívül hatásos lehet a mobiltelefon esetében. Gépelje be az első betűket, vagy a gyermeke nevét. A legjobb hatás érdekében használjon sima betűtípusokat, mint a Helvetica, Arial Black vagy Bookplate.**




**Ha nagyon ki akarja őket emelni, állítsa a betűméretet 72 pontra. Nyomtassa ki, és nagyítsa tovább egy fénymásolóval, ha még feltűnőbbet szeretne. Vágja ki őket négyzet alakban, hogy a betűk kontrasztosak legyenek a fehér papíron. Használjon pamutot és hurkapálcát, ahogyan a kártyán látja.**



## Kérdés-felelet

**K Hogyan lehet tükrözni a ClipArt képeket, hogy egy irányba nézzenek, amikor háttal egymásnak összeragasztom őket?**

F Ha kétoldalú képet szeretne, a **Szerkesztés** menüvel másolja le a képet, majd jelölje ki a ClipArt képet a **Kijelölő**vel. Válassza az átlátszatlan opciót az eszköztáron, majd menjen a **Kép** menü **Tükrözés / forgatás** parancsára. Válassza a Vízszintes tükrözés rádiógombot, és **OK**.

Tükrözés és forgatás
Tükrözés vagy forgatás
- Vízszintes tükrözés
- Függőleges tükrözés
- Forgatás
  - 90°
  - 180°
  - 270°

**K Hogyan erősíthetem meg a papírképeket?**

F Ha leragasztja őket átlátszó öntapadós fóliával, akkor keményebb lesz a papír, és megvédheti a munkáját a kosztól, és a nagyobb gyerekek ragacsos ujjaitól. Ilyen fóliát a legközelebbi írószer boltban vagy művészellátóban található.

**K Szeretném, ha a mobilom dekoratívabb lenne. Mit tegyek?**

F Használjon szalagot a képek és a hurkapálcák rögzítéséhez. Válasszon élénk szatén szalagot, ami passzol a képek színéhez, vagy fényes ezüstfóliát, esetleg fémszínű szalagot, amiről visszaverődik a fény, és megragadja a gyermek figyelmét.

**K Hogyan ellenőrizhető, hogy a mobil biztonságos-e gyerekeknek?**

F Használjon PVA-ragasztót a képek összeragasztásához, mivel az aeroszol-alapú ragasztók gőzei károsak lehetnek. A kész mobilt úgy akassza a falra, hogy a gyerek biztosan lássa, de ne közvetlenül a gyerekágy fölé.

**K Szeretnék összetettebb képeket tervezni. Milyen szoftvert érdemes vennem?**

F A Microsoft Paint kiváló az egyszerű rajzokhoz, de komolyabb képekhez érdemes beruházni. A Paint Shop Pro egy hasznos képszerkesztő, amellyel mindenféle képet készíthet. A www.jasc.com címről letölthető a program ingyenes próbaverziója.

## Szótár

**Betűtípus** Minden betűfajtának saját neve van, és normál és félkövér, illetve bővített vagy sima változatban létezik.

**Pont** A betűtípus méretének mértékegysége, legtöbbször 'pt'-nek rövidítik. 254 milliméter 72 pontból áll.

**Átméretezés** A kép méretének csökkentése vagy növelése. A képet rákattintással jelölje ki (Wordben és Works-ben), vagy rajzolja körbe a Kijelölővel (Paintben). Most nyolc méretezőfogantyú jelenik meg körülötte. Ezeket megragadva és húzva növelheti vagy csökkentheti a kép méreteit.



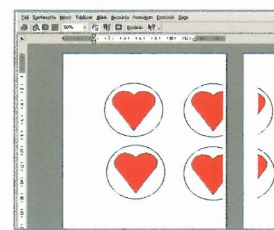
**Mozgató eszköz** A kurzor a mozgató eszközre vált, amikor a kép fölött áll. Kattintson a kép közepére, és mozdítsa a kívánt pozícióba.

**Microsoft Paint** Képszerkesztő program, amely a Windows Me és a Windows XP beépített része.

## Hibakereső

**A nyomtató nem nyomtat minden képet egyetlen oldalra.**

Tekintse meg a kép nyomtatási előnézetét. A Microsoft Paintben menjen a **Fájl/Nyomtatási kép** parancsra, hogy megnézze a képek elrendezését. Ha nem férnek el egy oldalon,



menjen a **Fájl/Oldalbeállítás** opcióra. Ha több képet szeretne egy oldalra helyezni, állítsa át a papír tájolását a 'Fekvő' rádiógombra kattintva, majd állítsa a margókat 0 milliméterre. Nyomjon **OK**-t a változtatások érvényesítéséhez, majd menjen a **Fájl** menü, **Nyomtatás** opcióra.

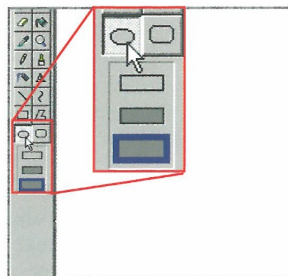


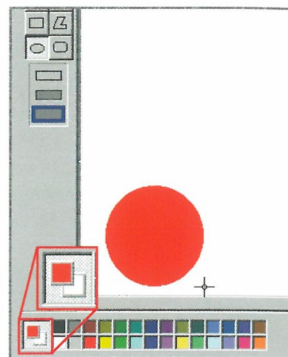
H-P-73-10-20-073

# Egyszerű alakzatok előállítása

**Nyissa meg a Microsoft Paint programot. Menjen a Start menü, Programok, Kellékek opciókra, és válassza ki a Paintet.**

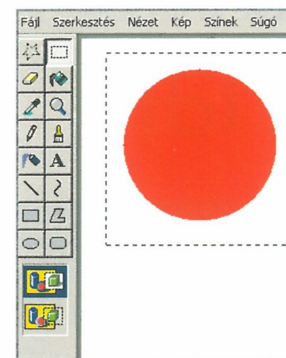
**1** Nyissa meg a Microsoft **Paint**-et. Ehhez menjen a **Start** menü, **Programok, Kellékek** opciókra, és válassza ki a programot a listából. Egy markáns alakzathoz válassza az **Ellipszis** vagy **Téglalap** alakzatokat a program eszköztárából. Ha ez kész, válasszon objektum stílust az eszköztár alatt megjelenő opciók közül.



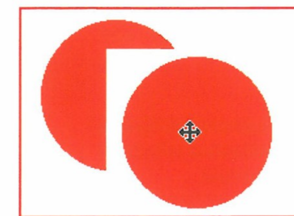


**2** Válasszon primer színt a színpalettáról, átlósan húzza át az egeret, amíg az alakzat a megfelelő méretet el nem éri. Áthúzás közben tartsa lenyomva a **Shift** billentyűt kör vagy négyzet készítéséhez.

**3** Az alakzatok megismétléséhez jelölje ki a képet a **Kijelölő**vel: kattintson az alakzat bal felső pontjánál, húzza át felette a kijelölő dobozt. Menjen a **Szerkesztés, Másolás, Beillesztés** parancsokra.



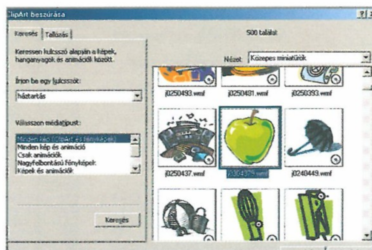

**4** A lemásolt képet úgy helyezheti át, hogy belekattint, és a mozgató eszközzel elmozdítja. Ha még látható a kijelölés doboz, másolja le és illessze be újra.



# ClipArt használata

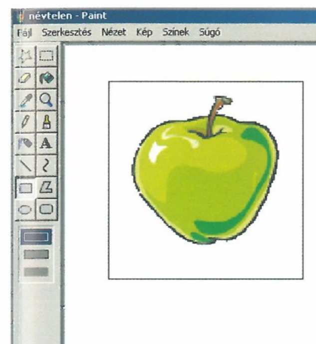
**Nyissa meg a Paintet, majd a Wordöt és a Works-t, a Works Eszközök fül és a Szövegszerkesztő lenyomásával a Works Indítópulton.**

**1** Kattintson az új Microsoft Word vagy Works dokumentumba, menjen a **Beszúrás** menüre, válassza a **Kép, ClipArt** opciókat. Kattintson egy tetszés szerinti kategóriára, és egyszer kattintson egy adott képre a kijelöléshez. Nyomja le a **Beszúrás**t.



**2** Menjen a **Szerkesztés, Másolás** parancsra, majd térjen vissza a Microsoft Paint ablakába. Menjen a **Szerkesztés, Beillesztés** parancsra a ClipArt importálásához.

**3** A képméretet állítsa megfelelőre, ehhez ragadja meg és húzza el a kép sarokfogantyút, majd a Kijelölés, Másolás, Beillesztés parancsokkal sokszorosíthatja a képet.




**4** Ha éles vonalat akar húzni a kép köré, válassza az **Ellipszis** vagy **Téglalap** gombot, és az eszköztárról a körvonal ikont. Kattintson a kép bal felső sarkára, húzza a körvonalat a jobb alsó sarok felé.



### Ötlet

**Nyomtasson erős papírra, hogy az alakzat ne gyűrődjön meg ragasztás közben.**

# Nyomtatás

**1** Készítse el az alapvető képeket a mobil számára, másolatokkal feltöltve az oldalt. Nyomtasson elegendő oldalt ahhoz, hogy a telefonhoz minden szükséges anyag elő legyen készítve.

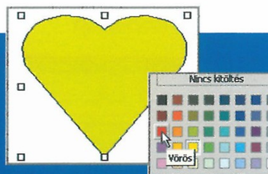




### Kisokos

## Alakzatok használata

**A Word sok alakzattal rendelkezik a Rajzolás eszköztáron. Kattintson a Rajzolás ikonra, majd az Alakzatok melletti nyílra. Válassza az Egyszerű alakzatokat körök, négyszögek, háromszögek, a hold vagy a nap beszúrásához; csillagokhoz, pedig a Csillagok és szalagok sorozatot. Kattintson egy ikonra, majd a dokumentumra. átméretezéshez kattintson az alakzatra, majd nyomja le a nyilat a Kitöltőszín ikon mellett az eszköztáron. Kattintson az egyik színre az alakzat kiszínezéséhez.**




# A mobil játék összeállítása

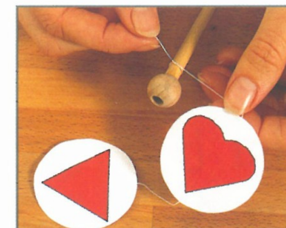
**1** Vágjon le három vagy négy darab vékony hurkapálcát, az egyiket nagyjából kétszer olyan hosszúra szabva, majd függessze fel őket.



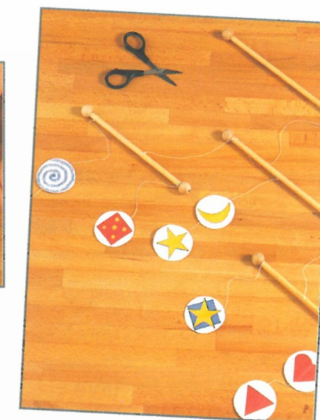
### Ötlet

**Tegye érdekessé a képet úgy, hogy különböző méretű alakzatokat lógat egymás alá.**





**2** Vágja ki a kinyomtatott alakzatokat, és ragassza őket össze kettesével úgy, hogy a fonalat közrefogják. Kötözze a fonalat a mobil pálcikáihoz, fokozatosan beállítva a fonalak helyét, hogy a szerkezet ki legyen egyensúlyozva.



# Mesevilág a PC-n

**Tanulni gyerekjáték**

## Tartalom


- A gyerekszámítógépek világa
- Gyermek és a számítógép
- Szórakoztató szoftver és hardver
- új készségek oktatása számítógéppel





A gyerekek kíváncsiak, és a számítógép nagyon izgalmas számukra. A szülők jóra fordíthatják gyermekük számítógép iránti lelkesedését, ha a technika felfedezését összekapcsolják a tanulással és a szórakozással. Kezdjék korán: az alapokat egy gyakorló billentyűzettel, laptoputánzattal, és óvodásoknak tervezett kéziszámítógéppel is elsajátíthatják. Ha a gyerek már a családi géphez is hozzáfér, temérdek szoftver, hardver és internetes forrás közül válogathat.

### Fiatalos lelkesedés

Ez a kártya bemutat néhány módszert arra, hogyan kelthetjük fel a gyermekek érdeklődését a számítógép iránt. A Fisher Price billentyűzettől a színes egerekig, speciális hardverek és bővítmények széles választéka kapható a számítógéphez. A kifejezetten erre a célra íródott könyvek, webhelyek és számítógéphez kapcsolható játékok segítségével is oktathatja gyermekét.

## Tudta-e?

**A változatos környezet az egyik fő tényező a gyors korai fejlődéshez. A számítógép fontos szerepet játszhat olyan területeken, mint a szem és kéz koordinációja, a színek észlelése és a formák felismerése. Ha például a gyermekei digitális fényképezőgépet használnak, akkor a kész képeket feltölthetik a számítógépre. A gépen ezután szerkeszthetik, kiszínezhetik, kivághatják, és beilleszthetik őket egy webhelyre. A számítógépek és a külső eszközök megindíthatják a gyermekek fantáziáját.**






## Kérdés-felelet




**K A Fisher Price számítógépes tanulócsomag felszerelhető-e bármelyik billentyűzetre?**

**F** Nem. Csak a hagyományos téglalap formájú billentyűzetre lehet felszerelni, az ennél bonyolultabb alakúakra nem fog illeszkedni. A Microsoft Natural Keyboard például gömbölyded, ezért a Fisher Price tanulócsomag hozzáadása bonyodalmas. Ez persze előny is, hiszen ez a billentyűzet drága, nem alkalmas az olyan bánásmódra, amelyben egy átlagos gyermek fogja részesíteni. Esetleg helyezzen el egy olcsó csere-billentyűzetet a drágább mellett.

**K A gyerekeknek szánt bővítmények működni fognak egy laptoppal is?**

**F** Ennek semmi akadálya nincsen. Az egyetlen lehetséges probléma ismét a billentyűzethez kapcsolódik: a billentyűzet elrendezése eltérő a laptopnál és az asztali gépnél. A jó megoldás egy hagyományos billentyűzet csatlakoztatása, amin a bővítmények gond nélkül használhatóak.

**K Használhatják-e gyermekek az Internetet felügyelet nélkül?**

**F** Az Internet nagyszerű erőforrás a tanuláshoz, de sok internetes tartalom nem megfelelő a gyermekek számára. Ha nem szeretné, hogy gyermeke nem kívánatos tartalomba ütközzön, telepítsen egy felügyeleti programot, mint a NetNanny. A program próbaverziója letölthető a www.netnanny.com címről. Szintén célravezető lehet, ha átállítja a böngésző tartalmát. Kattintson az **Eszközök** menü Internetbeállítások opciójára, és a **Tartalom** fülön az **Engedélyezés** gombra. Használja a minősítési szintek csúszkáját annak megadásához, mit tekinthetnek meg a felhasználók. Kattintson kétszer az **OK** gombra az új beállítások érvényesítéséhez.




## Szótár




**Digitális fényképezőgép** Fényképezőgép, amely nem filmet használ, hanem adatfájlként menti el a képeket. Ilyen módon a képek feltölthetőek a számítógépre.

**Bővítmény** Hardver, amelynek hozzáadásával a számítógép sokoldalúbbá válik.

**Interaktivitás** A számítógép reagál a parancsokra és a bevitt adatokra. Ez a tulajdonság az interaktivitás, amely jól ismert jellemzője például a játékoknak.

**Microsoft Natural Keyboard** A kéz természetes tartásához kialakított billentyűzet.



**Laptop** Hordozható, kis méretű számítógép, amelyet bárhol használhat az asztali számítógépen már megszokott munka elvégzésére.

## Hibakereső

**Nem biztos benne, hogy az interaktív bővítmények hasznosak gyermeke számára.**

Meg kell tanulnia döntést hozni. Íme néhány kérdés, amit vásárlás előtt feltehet magának: A játék ösztönzi vagy elfojtja-e a gyerek képzelőerejét? Olyan dolgot hajt végre rajta, amit másképpen nem tudna? Kényszeríti-e a játék a gyermeket válaszreakcióra? Jó ötlet a gyermeket korán bevezetni a számítógép világába, mert a számítógép hasznos oktatási eszköz, létfontosságú készségeket taníthat meg vele gyermekének.



A Vtech Me-Mo-Mo számítógépe



H-P-73-10-20-070

# Számítógépes bővítmények

**Extrák egész sorával bővítheti a számítógépet, hogy a gyermekek számára könnyebben használható legyen.**



■ Minden gyermeket elbűvölnek a szép játékok, és ez ravasz módja lehet a számítógéppel való kapcsolat kialakításának. Sok olyan honlap létezik, amely segítséget nyújt e kapcsolat kialakításában. Látogasson el a www.jatekadatbazis.hu oldalra. Regisztrálás után sok hasznos tudnivalóhoz juthat. Amennyiben az oldalon kínált termékek közül valamelyik elnyeri tetszését, on-line meg is vásárolhatja.





■ Újabb lehetőség az elektronikus bővítmények felfedezésére a www.vtechkids.com. A webhelyen a mókás, színes egerek és billentyűzetek hatalmas választékát találjuk, a különböző korcsoportok számára.



■ A digitális fényképezőgépek is felébresztik a gyerekek érdeklődését a számítógépek iránt. A www.jatek-makett.hu oldalon talál gyermekeknek való készülékeket. A termékek oszlopban válassza a Gyermekszámítógép sort.

■ A gyerekek számára a számítástechnika egy újszerű egérrel is szórakoztatóvá tehető. Látogasson el a www.kidzmouse.com oldalra, és nézze meg a katicabogár, méhecske és egyéb, szórakoztató külsejű egereket. Mivel kis kezekhez tervezték őket, már hároméves kortól megtaníthatjuk vele a navigációs és más számítógépes készségeket.



## Fókuszban

### Gyerekháló

**A hardver mellett számtalan on-line bővítmény található, amelyek a számítástechnikát vonzóvá teszik a gyerekek számára.**

■ Sok on-line játék és feladat létezik kisgyerekeknek, amelyekkel képességeiket fejleszthetik. A www. koloknet.hu oldalon a szülők számára találhatók érdekességek a gyermek és a számítógép kapcsolatának témájában. Az idősebbek választhatnak interaktív feladatokat, vagy felkereshetik a www.hitentertainment.com/bobthebuilder webhelyet az angoltudásuk gyakorlására.



■ A gyerekek gyorsan megtanulhatják az Internet előnyeit, ha ellátogatnak a www.egyszervolt.hu oldalra. Az oldalon a hivatkozások beszélnek, és rengeteg zenét találhat a dalok címszó alatt. Ha megunta a dalokat, hallgathat verseket, vagy válogathat a sok-sok játék közül, amelyek nehézségi foka is beállítható.



**Az egyszervolt.hu dalainak listájában a Halász Judittól a Kalákáig minden népszerű magyar előadótól talál dalokat.**

## Kisokos

### Okos beruházás

**Szülőként komoly feladat lehet lépést tartani a gyerekeknek szánt informatikai fejlesztésekkel. Amiről a szülő azt gondolja, hogy a legkorszerűbb technológia, a gyerek számára akár elavult is lehet. Ha szeretne tudni a legújabb fejlesztésekről és játékokról, akkor látogasson el a www.jatekbolt.lap.hu címen található játékboltba. Az oldalon korcsoport, márka, mesefigura és kategória szerint kereshet a termékek között.**



# Technikás játékok

**Ma már sok játék kompatibilis a számítógéppel, ami az jelenti, hogy bizonyos feladatok elvégzésére vagy a képernyőn megjelenő utasítások követésére beprogramozhatóak.**

■ Kombinálja a könyvek varázsát a számítógépes készségekkel a **Bűvöspad** segítségével (www.jatekadatbazis.hu). Az interaktív történet animációkat és beszélő betűket használ.





**http://mindstorms.lego.com**

■ A Lego Mindstorms építőkészlete nagyszerű alternatíva az idősebb gyerekek számára. A Vision Command széria segítségével robotot építhetünk, amely az RCX mikroszámítógépen keresztül a számítógépről programozható. Csatlakoztathat egy Lego kamerát, ez egy számítógépes kamera, amely megmutatja a robot nézőpontját.

# Laptop és gyerekszámítógép

**Szoftver és hardver bővítmények mellett olyan számítógépet is vehet, amelyet kifejezetten gyerekeknek terveztek.**

■ A www.jatek-makett.hu oldalon található gyerekszámítógép olyan, mint egy valódi laptop. Billentyűzettel, képernyővel és egy vibráló egérrel is ellátták, de csak arra képes, hogy az óvodásoknak bemutassa, mire képes egy számítógép.

**www.vtechkids.com**



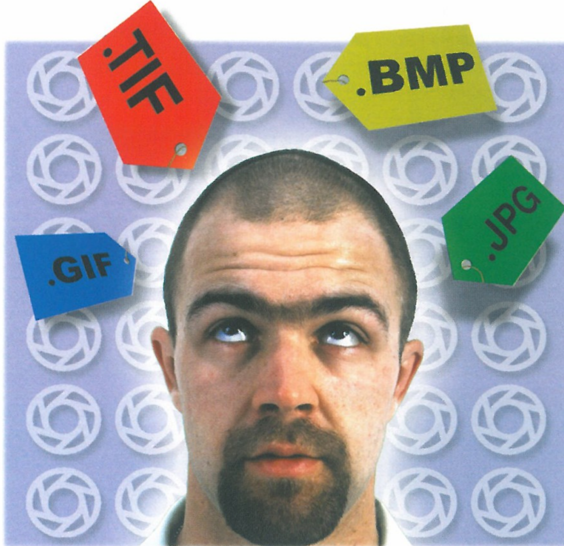
■ A laptop utánzatokhoz hasonlóan léteznek kéziszámítógép-hasonmások, mint a Voyager Adventure Station, amely egy billentyűzettel és színes képernyővel ellátott kézi méretű játék. A gyerek játszva tanul.

# Képfájlok formátuma

**Tökéletes képek**

## Tartalom

- Amit a fontosabb grafikai formátumokról tudni kell
- Az adott célnak megfelelő formátum kiválasztása
- Különböző formátumokban exportált képfájlok



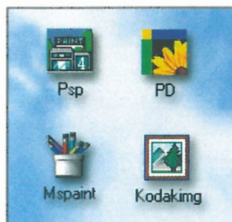

Ha megnézi a számítógépén lévő bármelyik fájlt, láthatja, hogy annak neve után egy hárombetűs kiterjesztés áll. Ez a fájlkód mondja meg a számítógépnek, mire számítson a fájl megnyitásakor, és milyen programban kell azt megnyitnia. Ugyanaz a típusú fájl gyakran többféle fájlkiterjesztést is kaphat. Például egy digitális fénykép különböző formátumokban is tárolódhat. Ez a fájlt elkészítő programtól és a felhasználó által alkalmazott mentési módtól függ.

### Látni és láthatóvá tenni

Ha rendelkezik a grafikai fájltípusokra vonatkozó ismeretekkel, máris jobban megérti a PC működését. Ha grafikai tartalmú dokumentumot szeretne elkészíteni, vagy e-mail üzenetben szeretné azt elküldeni, rendkívül sokat segít, ha tisztában van az egyes fájltípusok jellemzőivel. A fejezetben számos képformátummal és azok mindennapi használatával ismerkedhet meg.

## Tudta-e?

**A Windows saját, Microsoft Paint nevű grafikai programmal rendelkezik. Mégis, ha bonyolultabb grafikai munkákat végez, szüksége lehet egy speciálisabb programra. A Paint Shop Pro-hoz és Adobe Photoshop-hoz hasonló tökéletes programcsomagokat a hivatásos számítógépes grafikusok használják. A különböző grafikai programok próbaverzióinak kipróbálásához látogasson el a www.download.com honlapra. Töltse le a programokat közvetlenül az oldalról, és telepítse a grafikai szoftverek és eszközök bemutató verzióit.**






## Kérdés-felelet

**K Melyik az e-mail küldéshez legmegfelelőbb fájlformátum?**

**F** A JPG, mivel mérete kicsi és képminősége kiváló. Ha a képet mások is szerkesztik vagy módosítják, érdemes megfontolni a BMP vagy TIF formátumok használatát. Ezek azonban jóval nagyobbak, vagyis küldésük vagy áthelyezésük tovább tart.



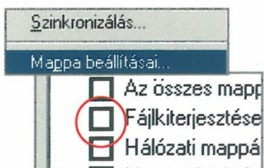
**K Miért van olyan sok fájlformátum?**

**F** Ahogy a technika fejlődik, a fájlformátumok egyre jobb minőségűek. Mindemellett szükség van arra is, hogy a visszafelé érvényes kompatibilitás érdekében a programok régebbi fájltípusokat is felismerjenek. Sok fájltípus szolgál speciális célokat, igaz általában más funkciók rovására. A GIF fájl például kisméretű, viszont a digitális fényképekhez hasonlóan csak 256 színt képes kezelni.

**K Képfájlomnak nincs fájlkiterjesztése. Miért?**

**F** A Windowsnak van egy olyan opciója, ami elrejti a szokásos fájlkiterjesztéseket. A beállítás feloldásához lépjen bármelyik mappaablak **Eszközök** menüjére és válassza a **Mappa beállításai** parancsot. Kattintson a **Nézet** fülre és vegye ki a pipát az 'Ismert fájltípusok kiterjesztéseinek elrejtése' sor elől. Kattintson az **OK** gombra.

**K Szeretnék néhány képet CD-lemezre menteni. Milyen formátumot használjak?**




**F** Ha a lemezterület nagysága nem szempont, válassza a TIF formátumot. A TIF fájlok képminősége ugyanolyan jó, mint a JPG fájloké, de ezek a fájltípusok nem veszteségesek, ami annyit jelent, hogy szerkeszthetők, és megőrzik a felismerhető képminőséget.

## Szótár

**Fájlformátum** A fájlnév végén a három vagy négybetűs betűkód, ami alapján

KEPEM~3.TIF

a Windows megállapítja, milyen program olvassa a fájlt.

**Visszafelé kompatibilis** Olyan szoftver vagy hardver, ami saját régebbi verziószámából való fájlokkal és adatokkal is tud dolgozni. Például a Word legújabb verziója visszafelé, minden saját régebbi verziójával kompatibilis.

**Veszteséges** Bizonyos fájlformátumok tömörítéskor automatikusan eltávolítják a fájlból a nem alapvetően szükséges adatokat. Ez a képminőség romlásával jár, ekkor mondjuk a fájlformátumra, hogy veszteséges.

**Importálás** Egy adott programban készített szöveg vagy grafika másik programban elkészített fájlba történő beillesztése.

**Adattömörítés** A fájlok vagy adatok kevesebb helyet foglaló formátumúvá alakítása. Például a BMP kép JPG formátumba mentéskor eredeti méretének töredékére zsugorodik össze.

## Hibakereső

**Nem tudja megnyitni a képfájlt.**

Előfordulhat, hogy a gépén lévő grafikai program nem tudja kezelni a megnyitni kívánt fájlformátumot. Ilyen például a Windows beépített Microsoft Paint programja, ami csak igen kevés fájlformátumot képes felismerni. Próbáljon ki egy másik grafikai programot, például a Paint Shop Pro-t. Ha a probléma továbbra is fennáll, valószínű, hogy a fájl sérült. Ezzel nincs mit tenni. Előfordulhat viszont, hogy a sikertelenség oka a fájl nem megfelelő elnevezése. Próbálja a fájlt átnevezni, majd újra megnyitni.

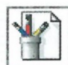



H-P-73-10-20-071

# Bittérképek, GIF ésTIF fájlok

**A leggyakrabban használt három fájlformátum a bittérképes (BMP), a GIF és a TIF.**

## BMP – bittérkép



Ez a formátum az általánosan használt legrégebbi és legnagyobb kompatibilitással bíró grafikai formátum. Ez a Windows alapértelmezés szerint használt képformátuma, és egyben az egyetlen, amit a Microsoft Paint régebbi verziói felismernek. Ezt a formátumot majdnem minden más grafikai formátum is kezelni tudja. A tömörítetlen BMP formátum egyetlen hátránya, hogy a fájlok mérete igen nagy. Ezért ezt a kiterjesztést, a hosszú letöltési idő miatt ritkán használják Internetes környezetben.




**A BMP nagy formátumú fájl**

## GIF – Graphics Interchange Formátum



A JPG formátum elsőszámú alternatívája. A GIF formátumot a CompuServe Internet-szolgáltató cég fejlesztette ki, tömörített formátumként, on-line alkalmazás céljából. Sajnos ez a formátum bármilyen kép esetében csak 256 színt tud kezelni. Az ennél több színt tartalmazó kép további színei e 256 szín valamelyikének árnyalatait használva kerülnek átalakításra. Ez általában tökéletesen felismerhető formában őrzi meg a képet, de nem célszerű, ha teljesen fényképhű kép tárolására van szükség. A GIF formátum előnye, hogy fájlmérete bármely más formátumnál kisebb. Ennek oka a veszteséges tömörítés, és ez egyben azt is jelenti, hogy a GIF fájlok használata kevés színt tartalmazó képek esetében célszerű.




## TIF – Tagged Image File Formátum



Az Internet távolról sem csupán a grafikai fájlok megjelenítéséről szól. Ha például kiadványszerkesztésre szánt képeket és fájlokat készít, a TIF formátum tökéletesen megfelel. Továbbá a TIF alkalmas leginkább a fájlok egyik típusú gépről egy másik típusú gépre történő áthelyezésekor, mivel ezt a formátumot a nem Windows rendszerű gépek is könnyen felismerik. A TIF formátum lehetővé teszi a hatékony LZW tömörítési eljárás alkalmazását, habár így a fájlméret nagyobb, ami a formátum legnagyobb hátránya.




# A népszerű JPG

**Az Internet legelterjedtebb fájlformátuma a JPG vagy JPEG (Joint Photographic Experts Group rövidítése). A minőség a tömörítéssel változik.**

Ez a formátum rendkívül népszerű, mivel az elérhető fájlméret más formátumokkal összehasonlítva kisebb, és a kezelt képekben szereplő színek száma elérheti akár a 16.7 milliót is. A fájlformátum ideális Internetes felhasználáshoz, képek floppylemezen vagy más hasonló adathordozón történő áthelyezésekor. A legnagyobb probléma a JPG fájlok veszteséges mivolta. A formátum tökéletes, ha mentés után meg szeretné tekinteni a képet, de ha azt valaki más szeretné felhasználni, az újratömörítéskor a minőségromlás jelentős.

## Különböző minőségek

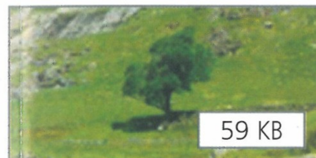
### Magas minőség

A jobboldalon látható kép 143 KB helyet foglal és teljesen valósághű. A kismértékű tömörítés megtartja az összes adatot, így magas képminőség érhető el.



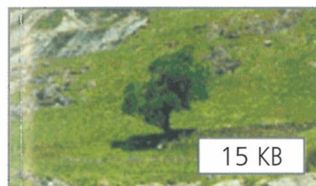

### Közepes minőség

Itt ugyanazt a képet 59 KB méretre tömörítve láthatjuk. A minőség nem olyan tökéletes, de a különbség elhanyagolható. Tárterületet spóroltunk, de a minőséget gyakorlatilag megtartottuk.




### Alacsony minőség

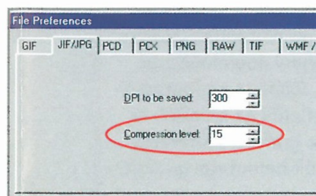
Ezek a képek alacsony minőségűek, de kevés helyet foglalnak. Ha a kép nem olyan fontos, például egy háttér, akkor bátran válassza a nagyobb mértékű tömörítést.




# JPG fájl tömörítésének beállítása

**Mentéskor megválaszthatja a tömörítés fokát.**

A kép elkészülte után lehetősége van a kívánt tömörítési szintet alkalmazva menteni. Válassza a **Fájl / Mentés másként** opciót. A fájltípus rovatban a 'JPG-JPEG' sor jelenik meg, majd kattintson az **Options** parancsra. Állítsa be a megfelelő tömörítési szintet.





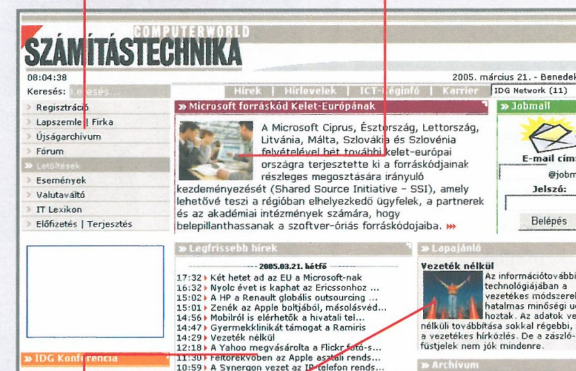

**Fókuszban**

## A grafikai fájlok és az Internet

**Honlapkészítéskor az optimális fájlformátumot használjuk, különben az egyes oldalak letöltése túl sok időt vesz igénybe. Lássuk, mikor érdemes a GIF, és mikor a JPG formátumot használni.**

**A nyomógombok megváltoznak, ahogy fölöttük elhúzza a kurzort. Animációhoz ideális a GIF formátum.**

**Ez a kép a magas minőség megőrzése érdekében JPG formátumú**




**A gomb és a cím is valójában GIF formátumban mentett grafikai fájl.**

**Ezek a kis grafikák GIF formátumúak, mivel nem használnak 256-nál több színt.**



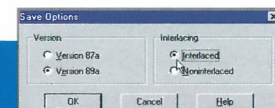
**Ötlet**

Ha JIF kiterjesztéssel találkozik, a JPG formátumhoz hasonlóan kezelheti.



**Kisokos**

## Honlapok grafikája




**A GIF az egyszerűbb grafikákhoz, például ikonokhoz és vonalas rajzokhoz használható fájlformátum. Honlapon való felhasználását tökéletesítheti, ha minden képet interaktívvá tesz. Az egymásba fonódás technikája az adatok egyszerű rendezése, amelynek eredményeképpen a kép váltakozó függőleges vonalak formájában jelenik meg, ahogy a honlap letöltődik. A legtöbb grafikai program képes az egymásba fonódó technikát alkalmazó GIF formátum kezelésére. Ehhez mindössze arra van szükség, hogy a Mentés beállításai ablakban megjelölje az 'Interlaced' opciót.**



Mit tud a számítógépem?

# QuickTime Pro videó

**Készítsünk filmet**

## Tartalom


- A QuickTime Pro telepítése
- Szerkesszük saját házi videóinkat és klipjeinket
- Egészítsük ki filmünket feliratokkal és hangokkal





A QuickTime Próval teljesen átalakíthatjuk házi kameránkkal rögzített videóinkat. Az amatőr felvételeket kifinomult filmekké formálhatjuk, amelyeket elküldhetünk a családtagoknak és barátoknak, vagy feltehetjük a weboldalunkra. A jelenetek számítógépes szerkesztése során lehetőségünk van az unalmas vagy ismétlődő felvételek eltávolítására, a film teljes részeinek újrarendezésére, ezáltal javítva a folytonosságot. A kiválasztott képkockák másolásával és beillesztésével egyszerűen megismételhetjük a legjobb jeleneteket a filmben, ahányszor csak akarjuk. A QuickTime Pro lehetővé teszi magyarázó szövegek és hangok hozzáadását is, teljesebbé téve a produkciót.

## A közönség

Bárki megnézheti elküldött videófájljainkat, akinek a számítógépén telepítve van a QuickTime Player program; így hamarosan az egész család és a barátok is élvezhetik remekműveinket.

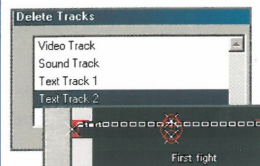
## Tudta-e?

**Az ingyen letölthető QuickTime Player programmal (www.apple.com/quicktime/download) megnézhetjük videofájljainkat. A QuickTime Player nagyon hasonló a QuickTime Próhoz, csak a szerkesztési képességek hiányoznak belőle.**




**Amennyiben a QuickTime Player megnyitásakor egy üzenetet látunk, hogy szeretnénk-e felfejleszteni programunkat, csak akkor kattintsunk az Upgrade now gombra, ha szeretnénk megvásárolni a QuickTime Pro programot. Máskülönben kattintsunk a Later gombra.**

## Kérdés-felelet




**K Hogyan távolíthatom el a filmből a szükségtelen részeket?**

**F** A helyzetjelzővel jelölje ki azokat a részeket, melyek már nem szükségesek. Menjen az **Edit** menübe az eszköztáron, és válassza ki a **Clear** parancsot. Mindig más néven mentse el a szerkesztett fájlokat, hogy később legyen lehetősége visszatérni az eredeti változathoz. Törölheti a teljes anyagot is az **Edit** menü **Delete Tracks** paranccsal. Jelölje ki a nemkívánatos sávot vagy klippet, és nyomja meg a **Delete** gombot.

**K Beállíthatom a filmet folyamatos lejátszásra?**

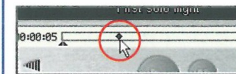
**F** Igen. A **Movie** menüből válassza a **Loop** pontot. Ez folyamatos vetítésre állítja be a filmeket. Ha azt szeretné, hogy más számítógépeken is folyamatosan menjen a film, más formátumban kell elmentenie. A **File** menüből válassza ki a **Save As** pontot, bejelölve a 'Make movie self-contained' lehetőséget. Persze így is lenyomhatja a **Pause** gombot a vetítés megállításához.

**K Szükségem van extra memóriára vagy különleges hardverre a számítógépes videószerkesztéshez?**




**F** Nem. A QuickTime különböző videóformátumokat – beleértve az AVI, FLI/FLC, DV (digitális videoszabvány) és a web életre keltéséhez használt GIF formátumokat is – képes megnyitni és kezelni. Legalább 128 MB memóriára lesz szüksége. Ha hangokat is szeretne hozzáadni, akkor kell egy SoundBlaster kompatibilis hangkártya is. Szüksége lesz még egy soros kábelre vagy egy FireWire kábelre, amelyekkel összekötheti a kameráját a számítógéppel. A pontos eljárás, amellyel a videót a kameráról a számítógépre töltheti, függhet a készülékektől is, ezért nézzen utána a pontos összekapcsolásnak a kézikönyvükben.

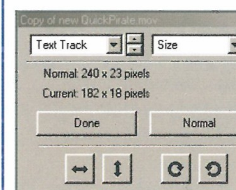
## Szótár




**Idócsúszka** Egy csík a QuickTime ablakában, a videó képe alatt, amely a film vagy a hang hosszát jelzi.

**Helyzetjelző** Kis fekete tölcsér, amely mozog az időcsúszkán, ahogyan a film halad előre. Húzzuk előre vagy hátra a jelzőt, aszerint, hogy a képkockákon előre vagy hátra szeretnénk haladni.

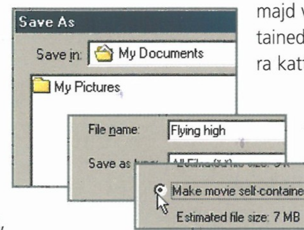
**Get info** Párbeszédablak, amely adatokat tartalmaz a filmünkről, beleértve a sávokat és a film hosszát, illetve különböző parancsokat is tartalmaz.




**Sáv** A QuickTime filmek képet, hangot és szöveget tartalmazó sávokból tevődnek össze, amelyek egyszerre vagy egymás után futnak.

## Hibakereső

**Hiányoznak a feliratok, amikor egy másik gépen játsszuk le a filmet.** Ha azt szeretnénk, hogy a film más gépeken is lejátszható legyen, másféleképpen kell elmentenünk. A **File** menüből válasszuk a **Save As** pontot. Írjuk be az új fájlnevet, majd válasszuk ki a 'Make movie self-contained' lehetőséget, mielőtt a **Save** gombra kattintanánk. Használjuk ezt a példányt, amikor másik gépen szeretnénk lejátszani a filmet a QuickTime Playerrel. Minden sáv és a feliratok is ebbe a fájlba lesznek elmentve, és bármelyik számítógépen megjeleníthetők.








H-P-73-10-20-074

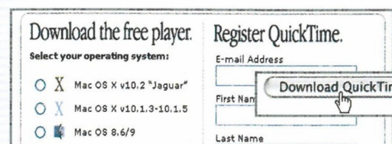
*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem hely- tesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tá- kozódjon speciális szakkönyvekből.*

# A kezdetek

**A QuickTime Pro csak az Apple weboldaláról szerezhető be. Telepítsük az ingyenes QuickTime programot, majd vásároljuk meg a kódot, ami hozzáférhetővé teszi a QuickTime Pro további lehetőségeit.**

**1** Nyissuk meg a webböngészővel a www.apple.com/quicktime/download oldalt.

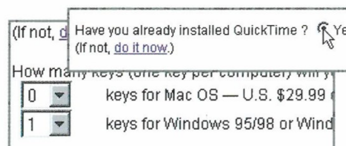
**2** Ha eddig még nem tettük meg, telepítsük a QuickTime-ot a gépünkre. Válasszuk ki a megfelelő operációs rendszert, töltsük ki a részleteket a 'QuickTime regisztrálása' mezőben. Kattintsunk a Download QuickTime-ra, majd **OK**, végül **Save**.




**3** Kattintsunk kétszer a **QuickTime installer** ikonra és kövessük a megjelenő utasításokat.

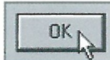
**4** A QuickTime telepítése után rákattinthatunk a **Buy Now** gombra a letöltési oldalon.

**5** Bizonyosodjunk meg róla, hogy a QuickTime feltelepült a gépünkre, majd kövessük az utasításokat a Windows változatunknak megfelelő kód megrendeléséhez.




**6** Ha megkaptuk a kódot, kattintsunk a **Vezérlőpult**ban a **QuickTime** ikonra. Válasszuk a **Registration** lehetőséget a felugró menüből, és kattintsunk az **Enter Registration** gombra.

**7** Adjuk meg a nevet és a kódot a megfelelő mezőkben, aztán kattintsunk az **OK** gombra, és máris hozzáférünk a QuickTime Pro nyújtotta további szolgáltatásokhoz.




## Kisokos

### Hangsávok

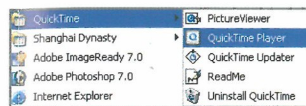


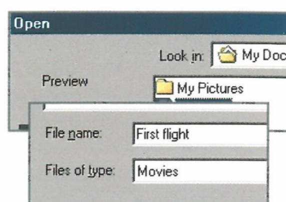

**További hangokat adhatunk a kamera által rögzített hangok mellé. A File menüben kiválasztva az Open Movie pontot keressünk egy hangfájlt. Találhatunk néhányat a C:\Windows\Media könyvtárban is. Válasszuk ki az egyiket, és kattintsunk a Convert gombra. Amikor a kép nélküli QuickTime ablak megjelenik, húzzuk a helyzetjelzőt az időcsúszka jobb oldalára, és nyomjunk Ctrl+C-t. Nyissuk meg a videófájlt. A Ctrl és az Alt billentyűket lenyomva válasszuk ki az Edit menüből az Add pontot. A film legközelebbi lejátszásakor hallhatjuk az új hangsávot is.**

# Filmszerkesztés

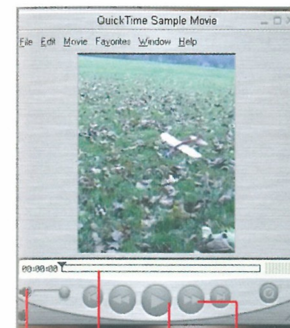
**Amint áttöltöttük a videót a számítógépre, elkezdhetjük a videó vágását és a jelenetek átrendezését, amivel gördülékenyebb filmet kreálhatunk.**

**1** A QuickTime Pro megnyitásához kattintsunk a **Start/Minden program/QuickTime/QuickTime Pro** sorra.



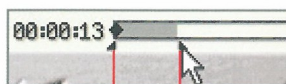

**2** Kattintsunk a **File** menü **Open Movie** pontjára. Keressük meg a keresett videófájlt. Ha a videó QuickTime formátumban van, akkor a gomb felirata **Open** lesz, ha más formátumban van, akkor **Convert**.




**Hangerő-szabályzó** **Helyzetjelző** **Lejátszás** **Tekercselés előre**

**3** A filmet a **Play** és a **Pause** gombok segítségével nézhetjük meg. A hangot a **Volume control** használatával állíthatjuk be.

**4** Jelöljük meg a film bármely elmozdítandó részét a kiválasztás kezdete és a kiválasztás vége jelölőkkel (két kis háromszög az időcsúszka alatt). A kiválasztott képkockák szürkére színeződnek.




**Kiválasztás kezdete** **Kiválasztás vége**

## Ötlet

**A film részleteit helyezzük új fájlba. Kattintsunk a File/New Player-re, és nyomjunk Ctrl + V-t.**

**5** Válasszuk ki az **Edit** menüben a **Cut** pontot. A helyzetjelzőt vigyük arra a pontra a csúszkán, ahová szeretnénk a kiválasztott részt beilleszteni, majd válasszuk ki az **Edit** menüben a **Paste** pontot. Nyomjuk meg a **Play** gombot a módosítások megtekintéséhez.





# Feliratok hozzáadása

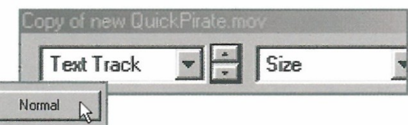
**A feliratok segíthetik a nézőt a jobb megértésben. Magyarázó szövegeket adhatunk a filmhez, és még testre is szabhatjuk őket, megadva a használt betűtípust és annak méretét.**

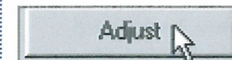
**1** Nyissuk meg a Jegyzettömböt. **Start** gomb, majd **Minden program, Kellékek** és **Jegyzettömb**. Írjuk be a szöveget, amit szeretnénk megjeleníteni a filmben. Jelöljük ki a szöveget az egérrel. A Szerkesztés menüből válasszuk ki a **Másolás** parancsot. Másoláshoz használhatjuk a **Ctrl + C** billentyűket is.




**2** Kattintsunk vissza a QuickTime ablakba. Tartsuk lenyomva a **Ctrl, Alt** és **Shift** billentyűket, és válasszuk ki az Edit menüből az **Add Scaled** parancsot. A szöveget így feliratként hozzáadtuk a filmhez.

**3** Ahhoz, hogy a felirat a képernyő alján lévő, a program által előre meghatározott helyre kerüljön, a Movie menüből válasszuk ki a Get Movie Properties pontot. Lépjünk a bal oldali mezőben a 'Text Track' és a 'Size' részre. Kattintsunk a **Normal** gombra.




**4** Ha máshová szeretnénk tenni a feliratot, például a képernyő tetejére, akkor kattintsunk az Adjust gombra. A felirat területét piros jelek mutatják. Húzzuk az egérrel a feliratot a kívánt helyre, vagy használjuk a nyilakat a felirat elforgatásához. Amikor elégedettek vagyunk a felirat helyével, kattintsunk a **Done** gombra. A továbbiakban a felirat a filmvetítés során ezen a helyen fog megjelenni.






**5** Menjünk a File menübe, aztán **Save As**. Módosítanunk kell a fájl nevét, ha QuickTime filmként szeretnénk egyesíteni a feliratot és a videót. Válasszuk ki a 'Make movie self-contained' lehetőséget, és mentsük a videófájlt másik néven.


Mit tud a számítógépem?

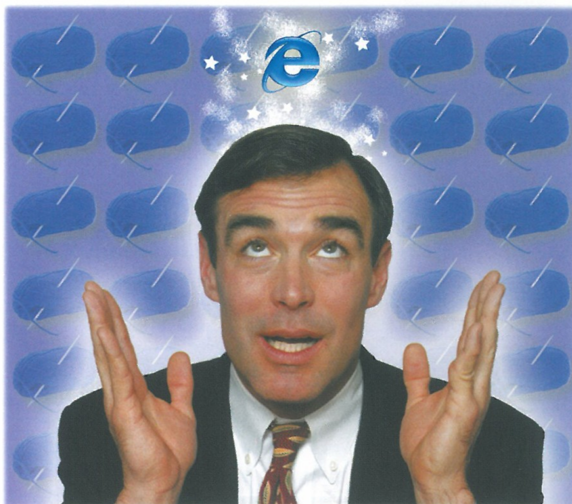
# Tervezzünk weblapot

## Álmodjunk a Dreamweaverrel

## Tartalom

- Hozzuk létre saját weblap-tervünket
- Adjunk hivatkozásokat weblapunkhoz
- Tanuljunk a háttér-színekről
- Hogyan töltsük fel oldalunkat az Internetre?

A Macromedia Dremweaver MX nagyszerű program, mely saját internetes oldalunk készítése közben megtanít a weblaptervezés fortélyaira. A program eszközeinek gazdagságát, a Tulajdonságok menüt, az Indítópultot és a Kódablakot látva kedvet kapunk a weblapokat alkotó HTML kód írásához, és látni fogjuk, mitől lesz vonzó és könnyen áttekinthető egy oldal.

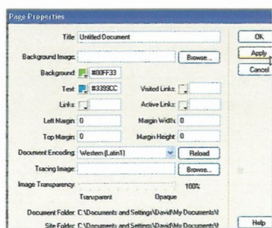


### Lapok mindenkinek

Hozzáadhatunk képeket, formázhatjuk a szöveget, és kiválaszthatjuk a háttér és a betűk színét. Hivatkozásokat helyezhetünk el az oldalakon, és mentés előtt ellenőrizhetjük alkotásunkat webböngészőnkben. Vannak kész weblap-sablonok, melyek segítséget nyújthatnak, amíg nem mozgunk otthonosan a weblapkészítés tudományában. Akár közösségi, személyes vagy üzleti lapot szeretnénk tervezni, a Dreamweaver a megfelelő eszköz.

## Tudta-e?

**Weblapja összes beállítását ellenőrizheti a Page Properties párbeszédablakban. Lépjen a Modify, majd a Page Properties pontra. Innen nemcsak a szöveg és a háttér színét változtathatja meg, hanem a címet, a hivatkozások színét, a margókat is. Képeket adhat a háttérhez, megadhatja a képek átlátszóságát, és beállíthatja a karakterkódolást is. Ha változtat valamit, mindig kattintson először az Apply gombra, nézze meg, mit csinált, és csak ezután kattintson az OK gombra.**

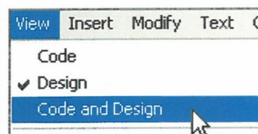





## Kérdés-felelet

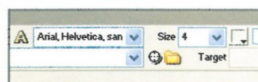
**K Nem írok kódot a lapok tervezéséhez. Megnézhetem ennek ellenére a weblapok kódját?**

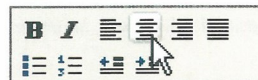
F Igen. Megnézheti a kódot a lap tervezése során a **View** menü **Code and Design** pontjára kattintva. Ekkor megjelenik a kód a főképernyő tetején. Ha a kód ablakát a terv ablaka nélkül szeretné látni, kattintson a View menü **Code** pontjára.




**K Megformázhatom a weblapomhoz írt szöveget?**

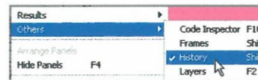
F Igen. Amikor a lap szövegét írja, jelölje ki, és menjen a **Properties** részhez a főképernyő alján. Kattintson a nyílra a Text panel mellett, és válassza ki a kívánt betűtípust. Menjen a Size panelhez, és jelölje ki az új betűméretet. Ha szeretné, használhatja a félkövér és dőlt betűfajtákat is. A szöveg formázása után kattintson valamelyik igazítási lehetőségre.

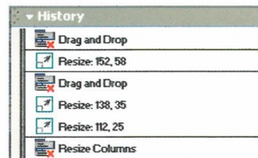


**K Hogyan használjam a History panelt?**

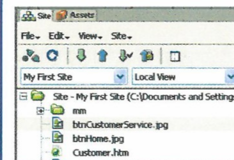
F Ez a panel a dokumentumon végrehajtott összes változtatást mutatja a lap megnyitása vagy szerkesztése óta. A panel megnyitásához kattintson sorban a Window **Others** és **History** pontra. Úgy lehet az utolsó műveletet visszavonni, ha a csúszkára kattint a panel bal oldalán, és egy sorral feljebb húzza. A művelet szürkére változik. Ha mégis szeretné végrehajtani a műveletet, húzza vissza a csúszkát. Ez lehetővé teszi, hogy játszadozzon a kinézettel anélkül, hogy folyton az Edit menübe kellene mennie.



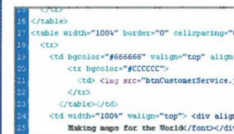




## Szótár

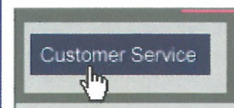
**Alapkönyvtár** Ez a merevlemezen található mappa tartalmazza weblapunk összes adatát.




**HTML** (HyperText Markup Language) Hivatkozás kijelölő nyelv. Az internetes dokumentumok nyelve, amely címkék közé helyezett információkkal írja le az oldal szerkezetét és kinézetét.



**Hivatkozás** A weblap egy része, mely egy másik helyre hivatkozik azon a lapon vagy egy másik lapon. A hivatkozásként szolgáló szövegre vagy képre kattintva hozhatjuk azt működésbe.




## Hibakereső

**Nem tudjuk a weblapot törölni a listánkról.**

Vigyázzon, mert a törlés műveletet nem lehet visszavonni! Kattintson a **Site** menü **Edit Sites** pontjára. A párbeszédablak megjelenése után kattintson a törölni kívánt oldalra a listából, és kattintson a Remove gombra. Figyelmeztető ablak jelenik meg, amely emlékeztet, hogy a műveletet nem lehet visszavonni. Kattintson a **Yes** gombra az oldal törléséhez.





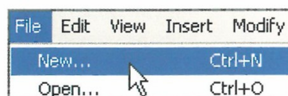

H-P-73-10-20-075

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

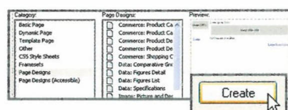
# Új lap létrehozása

**A weblapkészítés első lépése a Page Design kiválasztása, amelyben megtervezhetjük remekművünket.**

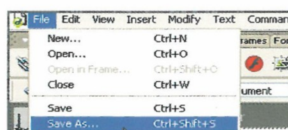
**1** A Dreamweaver megnyitásakor egy dokumentum is megnyílik. Zárja be, és menjen a **File** menübe, majd kattintson a **New** pontra.

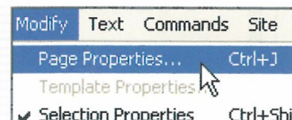


**2** A New Document párbeszédablakban válasszon egy tervet a Page Design mezőben, és kattintson a **Create** gombra.



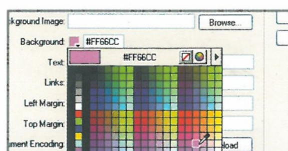
**3** Amikor az új terv megjelenik, kattintson a **File** menü **Save As** pontjára. Keresse meg weblapja mappáját, és kattintson a **Save** gombra.



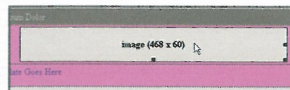


**4** Szöveg hozzáadásához és a háttérszín megváltoztatásához válassza a **Modify** menü **Page properties** pontját.

**5** A Page properties ablakban, keresse meg a **Background** mezőt, és kattintson a kis nyílra. A színpalettáról válassza ki a megfelelő színt.



**6** A **Text** panel mellett kattintson a nyílra, és válasszon színt a szövegnek. Kattintson az **OK** gombra és térjen vissza a főképernyőre.



**7** Kattintson az 'image (468x60)' nevű panelre. Amikor a Select Image Source ablak megjelenik, keresse meg a beillesztendő képet a merevlemezen, és kattintson az **OK** gombra.

**8** Megjelenik egy információs ablak, mely szerint a képet a weblap alapkönyvtárába kell másolnia. Tegye így, kattintson a **Yes** gombra. A Copy File As ablakban keresse meg weblapja képeinek mappáját és kattintson a **Save** gombra.

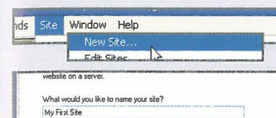


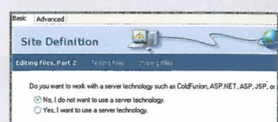
## Fókuszban

# Tegyük lapunkat az Internetre

**Létrehozhatunk egy mappát a merevlemezen weblapunk számára, és elkészülte után feltölthetjük egy kiszolgálóra.**

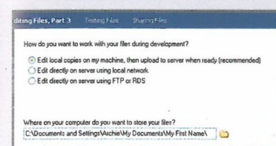
**1** Kattintson a **Site** menüre, és válassza a **New Site** pontot. Az első képernyő megjelenésekor adjon nevet a weblapnak, és kattintson a **Next** gombra.





**2** A következő kép azt kérdezi, akarunk-e valamilyen kiszolgáló technológiával dolgozni. Kattintson a megfelelő kiválasztó gombra, majd a **Next** gombra.

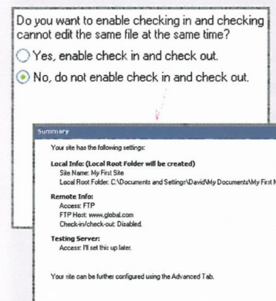
**3** A következő képernyőn válassza az 'Edit local copies on my machine, then upload to server when ready' (Helyi példány szerkesztése, majd feltöltés a kiszolgálóra, amikor kész) lehetőséget. Adjon nevet a fájlokat tároló mappának.





**4** A Sharing Files képernyőn sorrendben válassza ki az alábbi lehetőségeket. Először a kiszolgálóhoz való csatlakozás módját. A példában ez FTP. Adja meg az FTP címet. Ezután a mappa neve következik a kiszolgálón, melyben a fájlokat tárolja. Végül adja meg a felhasználói nevet és jelszót. **Next**.

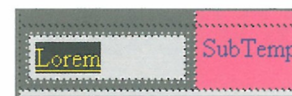
**5** A Sharing Files, Part 2 képernyőn kattintson a 'No' kiválasztó gombra, majd kattintson a **Next** gombra. Amikor a Summary megjelenik, ellenőrizze a beállításokat, és kattintson a **Done** gombra. Feltöltheti a fájlokat tárhelyre, ha elkészültek. A létrehozott oldal részletes adatai megjelennek a főképernyőn.

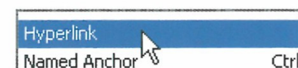


# Hivatkozások hozzáadása

**Ha több lapot létrehoztunk, készítsünk egy hivatkozást, mely elvisz egyik lapról a másikra.**

**1** Egérkattintással hozzon létre egy beszúrási pontot, vagy jelölje ki az ideiglenes szöveget a lapon, amelynek helyén a hivatkozás lesz.

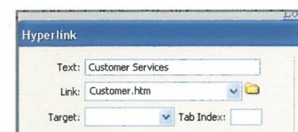




**2** Kattintson az **Insert** menü legördülő listájából a **Hyperlink** pontra.

**3** A Text panelen írja be a hivatkozásként megjelenítendő szöveget.

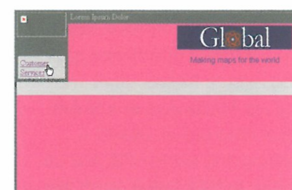




**4** A Link panelen írja be a webcímet, amire a hivatkozás mutat, és kattintson az **OK** gombra. Törölje az ideiglenes szöveget.

**5** Ellenőrizze a csatolást! A **File** menüből válassza a **Preview in Browser** pontot, és kattintson böngészőre a listából. Amikor a böngésző megnyílt, vigye a kurzort a hivatkozására; a kurzor mutató kézre változik. Kattintson a csatolásra, és a második lap fog megjelenni. Zárja be a böngészőt, így visszakerül a Dreamweaverbe.

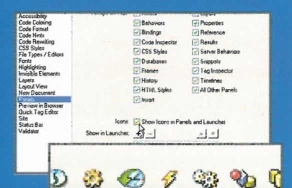




## Kisokos

# Az indítópult

**Idő megtakarítása céljából az Edit menüből válassza ki a Preferences pontot, és kattintson a Panels pontra. Kattintson a 'Show Icons in Panels and Launcher' jelölőnégyzetre, majd az OK-ra. Előtűnik az Indítópult a képernyő alján, éppen a Properties rész fölött. Ikonokat tartalmaz, amelyek a Dreamweaver leghasznosabb funkcióit indítják el, beleértve a HTML ablakot és a Properties palettát.**

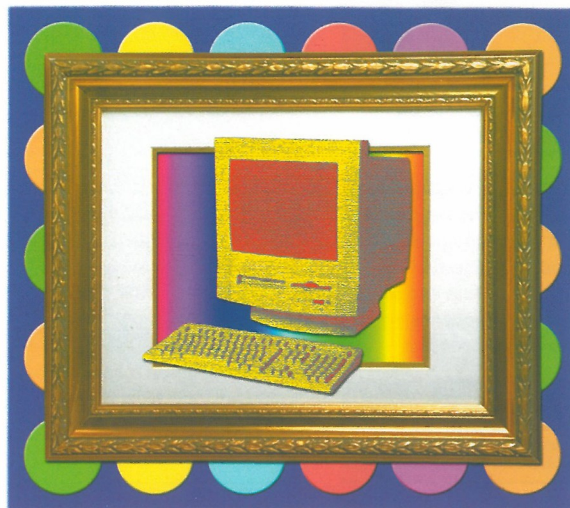


# Számítógépes remekmű

**Mesteri hatás**

## Tartalom

- Képek átváltoztatása számítógépes alkotásokká
- Az új kép összemosása az eredetivel
- Képek készítése honlapokhoz
- Izgalmas képi effektusok felfedezése



Művészinek mondható festményt létrehozni nagyon sokféleképpen lehet, többek között a számítógép is nagyszerű eszköz erre. A megfelelő szoftvert használva mi is alkothatunk remekműveket. Akármelyik fotóból vagy képből formálhatunk izgalmas variációkat, új színeket és árnyékokat adva a képeket alkotó pixelekhez, vagyis képpontokhoz. A professzionális szoftverek megismerése hosszú ideig tarthat, de van egy sokkal gyorsabb út is.

### Hatáskeltés

A Repligator egy grafikai szoftver, amely egy varázslót használ a lépések bemutatásához, melyekkel meglepő hatásokat hozhatunk létre a képen anélkül, hogy hónapokat töltenénk a bonyolult ismeretek és technikák megtanulásával.

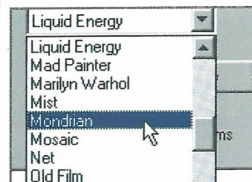
## Tudta-e?

**Az olyan programok, mint a Repligator számtalan művészeti technikát biztosítanak egy könnyen kezelhető szoftverbe csomagolva. Ezeket használva számos népszerű effektust kreálhatunk, melyeket hosszú idő létrehozni – és gyakorlott kéz szükséges hozzá – az alapoktól kezdve. A Repligator sok effektusa a valódi művészi megközelítést követi. Például a 'Warhol' effektussal színezett panelekre osztható a kép, ami nagyon hasonlít Andy Warhol jól ismert Marilyn Monroe portréjára.**






## Kérdés-felelet




**K Hogyan tudhatom meg, mit tesznek az egyes effektusok?**

F Mielőtt több effektust alkalmazna a képre, megnézheti minden egyes effektus leírását a program súgójában. Nyomja meg az **F1** billentyűt, és válassza ki a **List of Effects** hivatkozást. Egy-egy effektusra kattintva megjelenik annak leírása. Mindemellett megnézhet egy bemutatót is minden effektusról, ha megnyit egy képet, s aztán megnyomja az **F12** gombot.

**K Nem tudom, hogyan találhatom meg a weboldalam háttérének pontos színét.**

F Nyissa meg a weboldalt a böngészőjében, és válassza ki azt a parancsot, amelyik megjeleníti a HTML kódot. Például az Internet Explorerben válassza a **Nézet** menüből a **Forrás** pontot. Keressen rá a '<body bgcolor=' szövegre. A hat számjegyű hexadecimális szám a karaktersor mögött az oldal színét jelzi. Másolja be ezt a **Web Fade color** mezőbe.

**K Miért nem tudom menteni a képeket?**

F Frissíteni kell a Repligatort a teljes verzióra. Vásárolja meg a szoftvert az Interneten a www.ransen.com/repligator címen, amennyiben szükségesnek tartja.

**K Úgy tűnik, az effektus csak a kép felén látszik. Miért?**

F A varázsló ezt választotta az effektus lehetséges beállításai közül. Az effektus használata után nyomja meg az **F9** billentyűt. Válassza ki az **Off (No Mix)** lehetőséget, így a hatás az egész képre vonatkozik majd.




## Szótár

**Bgcolor**: Egy weblap HTML kódjának azon része, mely meghatározza a háttér színét. Az oldalaknak lehet egy általános háttérszínük, és lehetnek külön háttérszínei a táblákban lévő cellláknak is.




**Hexadecimális**: Számozási séma, mely 16 értéket használ a tízes számrendszer 10 értékével szemben. A 16 érték: 0-9-ig, plusz A, B, C, D, E és F.

**Pixel**: Számítógépes kép megjelenítésére használt pont. A pixelek miniatűr mozaikként működnek, melyekből összeáll egy nagyobb, felismerhető kép.

Nézet Kedvencek
Eszköztárak
Állapotsor
Böngészősáv
Ugrás
Leállítás
Frissítés
Szövegméret
Kódolás
Forrás

**Forrás**: A HTML-kód, amely megjeleníti a weblapot a böngészőben. Az Internet Explorerben megnézheti egy weblap kódját, ha a **Nézet** menü **Forrás** pontjára kattint.

## Hibakereső

**Nem találta meg azt az effektust, amit szeretett volna.**

Miközben új képeket hoz létre, a Repligator tárolja őket a memóriájában. Ha sok kép gyűlik össze, nehéz lehet őket megtalálni az eszköztár segítségével. Segítségünkre siet a View menü **Sequence Overview** lehetőség, amely időrendben mutatja eddigi próbálkozásait. Dupla kattintással bármelyik képet a főablakba emelheti.






H-P-73-10-20-075

# A Repligator letöltése és telepítése

**A teljes verzió megvásárlása előtt kipróbálhatók az effektusok az Internetről letölthető Repligator demóváltozattal is.**

**1** A böngészőbe töltse be a Repligator honlapját, ami a www.ransen.com\repligator címen érhető el. Kattintson a **Download Free Demo** gombra.




**2** Kövesse a letöltési hivatkozás útmutatását, és mentse a fájlt az Asztalra. Körülbelül 1,5 MB a mérete és mindössze néhány pillanat letölteni. Helyezzen el könyvjelzőt az oldalhoz, hogy könnyen visszataláljon, ha szeretné megvenni a teljes verziót.

Download Repligator Now

(The file is 1.5 MBytes)



## Ötlet

Internetes vásárlás esetén készítsen a fájlról biztonsági másolatot.

**3** Haladjon végig a telepítő képernyőin. Ha a telepítés befejeződött, kattintson az Asztalon a **Repligator** ikonjára.



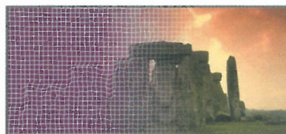

# Művészi hatások finomhangolása

**Ha talált egy effektust, ami tetszett, variálhat egy kicsit a beállításokkal is, amelyeket a Repligator használ a képek létrehozásához.**



**1** Ha már többféle effektust kipróbált, válasszon egyet, és nyomja meg az **F8** billentyűt a beállítások véletlenszerű módosításához.

**2** A Repligator alkalmazza az effektust – jelen esetben a Net nevűt – és egy másik beállítással árnyalja a képet.

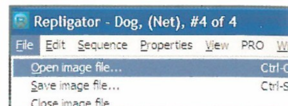




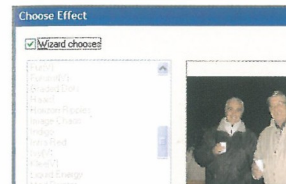

**3** Ha szeretné saját maga módosítani a beállításokat, nyomja meg az **F9** billentyűt, amely előhozza a beállítások ablakot. Próbálgassa a beállításokat a kívánt eredmény eléréséig.

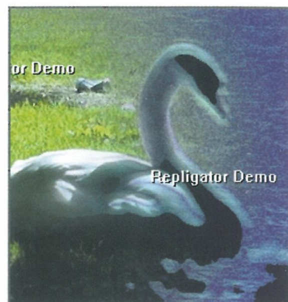
# A Repligator varázsló használata

**Nyissa meg egy képet, és bízza a varázslóra a különböző művészi effektusok bemutatását.**

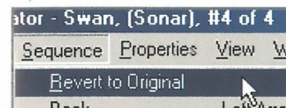



**1** Indítsa el a Repligatort, és kattintson a **File** menü **Open image file** pontjára. Válasszon egy képet a merevlemezről. A Repligator azonnal felajánlja a varázsló szolgálatait. Kattintson az **OK** gombra.

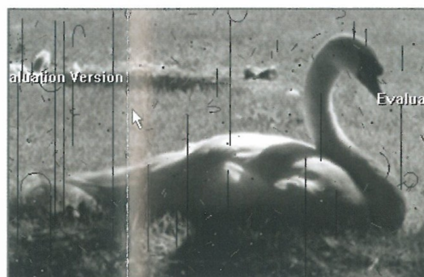



**2** A varázsló egy véletlenszerűen kiválasztott effektust alkalmaz a képre. A bemutatott példa a Sonar nevű. Ez az effektus fémes hatást kelt. Az effektus eltávolításához kattintson a **Sequence** menü **Revert to original** pontjára.




**3** Nyomja meg az **F7** gombot egy másik effektus kipróbálásához. Itt az Old Film (régi film) effektust használtuk a képre. Ahányszor csak megnyomja az **F7** billentyűt, egy új hatást láthat.







**4** Minden egyes kép hozzáadódik egy képsorhoz, amit a Repligator tárol. A demóverzió 20 kép tárolását engedi meg. Saját effektust is választhat az **F6** billentyű megnyomásával. Vegye ki a pipát a 'Wizard chooses' négyzetből, és válasszon egy effektust.

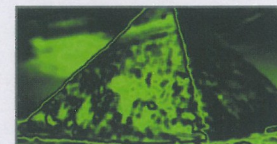


## Fókuszban

# Mixeljük a képeket

**Ha talál egy jó effektust, de az elnyomja a képet, próbálja meg ötvözni a kettőt az eredeti kép részeinek visszaállításával.**

**1** Néhány effektus olyan erőteljes, hogy nem látni tőle az eredeti képet. Például az egyiptomi piramis körvonala élénk színekben pompázik a **Liquid Energy** effektus alkalmazása után.



**2** Az effektus kiválasztása után, az effektus beállításai között, a jobb alsó sarokban található lenyíló mezőt állítsa **Even**-re.

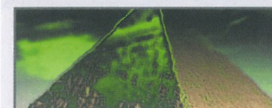


**3** Az ötvözött kép megjelenik. Figyelje meg, hogy a zöld minta már csak egy vékony réteg az eredeti piramison.

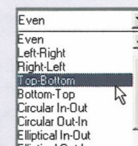


## Ötlet

Mindig új néven mentse a képeket, elkerülve az eredeti kép felülírását.



**4** Ismételje meg az eljárást más ötvözési beállításokkal. Például a **Top Bottom** beállítással a kép tetején erősebb lesz a hatás, mint az alján.

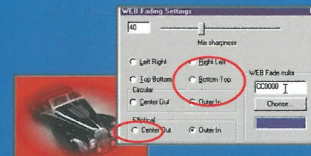





## Kisokos

# Webes átmenet

**Ha van weboldala, előnyt kovácsolhat egy különleges effektusból, mely belesimítja a képeket a weboldal hátterébe. A kép megnyitása után válassza ki a Web Fade effektust. A beállítások ablakban a 'Web Fade color' mezőbe írja be a weboldala háttérszínének HTML kódban használt színét. Csökkentheti a 'Mix sharpness' beállítást, ha nagyon sima átmenetet szeretne.**



# Képeslap Valentin napra

**Saját tervezés**

## Tartalom


- Saját tervezésű képeslapok készítése
- Szöveg beillesztése a képeslapba
- Grafikák, fotók hozzáadása
- A képeslapok mentése



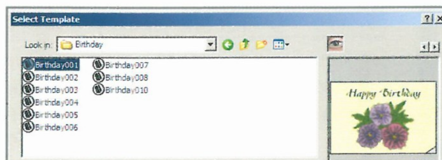

A Hemera cég Greeting Card Creator (képeslapkészítő) programjával magunk készíthetjük el üdvözlőkártyáinkat. A lehetőségek széles skáláját próbálhatjuk ki kreatív munkánk során fotók, képek, grafikák, zeneszámok beillesztésével. A képeslapokat alkalomhoz és stílushoz tudjuk igazítani, és ha éppen nincs ötletünk vagy időnk hosszasan tervezgetni, akkor a programba épített sablonok lesznek segítségünkre.

### Lap minden alkalomra

Az üdvözlőlapokat kinyomtathatjuk, illetve többféle formátumban is elmenthetjük, HTML fájlként a weben is megjelentethetjük, vagy e-mailen keresztül elküldhetjük. Még személyesebbé tehetjük a kész kártyát, ha zeneszámot is illesztünk hozzá, hogy amikor a címzett kinyitja, megszólaljon egy szép melódia. Alkalmat bármikor találhatunk rá, hogy valakit meglepjünk egy képeslappal, és biztosak lehetünk benne, hogy örömöt szerezünk családunknak, barátainknak.

## Tudta-e?

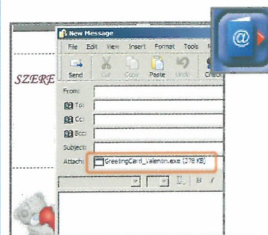
**Ha nincs ötlete, választhatja az előre elkészített beépített sablonokat. Ezek különböző események szerint vannak kategorizálva. Íme néhány esemény, amelyre a programban sablonokat találhatunk: karácsony, húsvét, születésnap, esküvő, Valentin-nap. A sablonokat is saját ízlésünkre tudjuk szabni, nem kell attól tartani, hogy kreativitásunknak határt szabnak. Az angol nyelvű szöveget pedig átírhatjuk magyar nyelvűre.**






## Kérdés-felelet

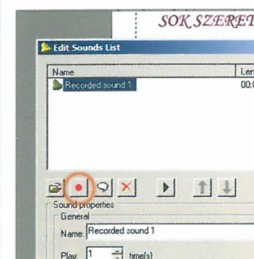
**K El tudom küldeni a képeslapot e-mailen keresztül?**

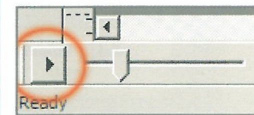



**F** Igen. Ha elkészült a képeslappal, menjen a File menübe, és ott válassza a **Send Card...** (Kártya elküldése) alpontot. Ekkor megjelenik egy üres levél, amelybe a képeslapot tartalmazó fájl be van illesztve. Címezze meg az e-mailt és már küldheti is.

**K Hogyan adhatok hangot a képeslapomhoz?**

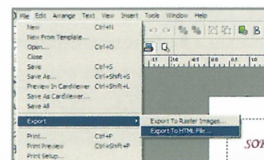
**F** Álljon a képeslap azon oldalára, ahol szeretné, ha a hang megszólalna. A program felületének alsó részén talál egy harangot ábrázoló ikont. Nyomja meg. Ennek hatására előjön az Edit Sounds List ablak, ahol elkészítheti a hangfelvételt mikrofon segítségével, és beállíthatja, hogy a lejátszás hogyan történjen meg. Új felvételhez a piros kör gombot kell megnyomnia. Az **OK** gomb megnyomásával mentheti el a beállításokat.




**K Hogyan menthetem el a képeslapomat weboldalként?**

F: Menjen a File menübe, kattintson az **Export**ra, majd a két lehetőség közül válassza az **Export to HTML file...** pontot. Végezze el a szükséges méret- és színbeállításokat, majd nyomja meg az **OK** gombot.

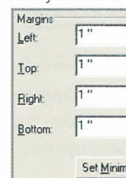



## Szótár

**HTML** Hyper Text Markup Language. Olyan nyelvet jelent, amellyel dokumentumok készíthetőek a webre.

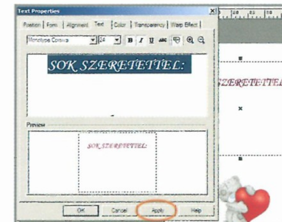
**Szövegdoboz** Kijelölt terület, amelybe szöveget vagy egyéb objektumot lehet elhelyezni, és bárhová helyezhető a dokumentumon belül, illetve szabadon formázható a benne lévő adattartalom. A programban a szövegdobozokat szaggatott keretek jelzik.

**Margók** Azok a fehér, használaton kívüli határoló sávok a lapok vagy a szövegdobozok szélein, amelyek méretét megváltoztathatjuk a szöveg elhelyezkedésétől függően.




## Hibakereső

**A szöveg formázásakor néhány beállítás eltűnik.**
Talán az egyes beállítások után nem nyomja meg az Apply (Alkalmaz) gombot vagy a formázandó szöveg nincs kijelölve. Lépjen a szövegdobozra (dupla kattintás), majd a megjelenő ablakban jelölje ki a szöveget vagy annak egy részét, és tegye meg a formázási beállításokat. A műveletsor végén nyomja meg az **Apply** gombot. Ha ugyanezen ablak másik fülére kattint, tegye meg a kijelölést, ha eltér az előbbitől, majd ismét végezze el a szükséges beállításokat. **Apply**, végül **OK**.



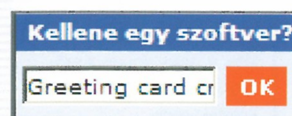



H-P-73-10-20-076

# Új képeslap készítése

**Az első lépés az üdvözlőkártya elkészítésénél az, hogy letölti az Internetről a Greeting Card Creator programot.**

**1** Böngésző programja segítségével menjen a http://www.origo.hu/oldalra, ahol a főoldalon szoftvereket tud keresni. A bal oldalon megtalálja a kis szövegdobozt. Írja be a Greeting Card Creator program címet. Nyomjon **OK**-t.




**2** A megjelenő listából válassza ki a **Greeting Card Creator**t, és kattintson rá. Megjelenik egy rövid ismertető. A **Letöltés**re kattintva ingyenesen letöltheti a szoftvert számítógépére.



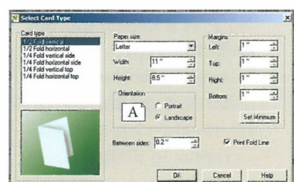

**3** Ha a programot letöltötte a gépére, telepítse is fel, és máris kezdheti a képeslapok tervezését.

**4** A program elindítását követően a megjelenő ablakból válassza a **Create new design** lehetőséget.




**5** Megjelenik a **Select card style** ablak, amelyből kiválaszthatja, hogy milyen legyen a képeslap, vízszintes vagy függőleges elhelyezkedésű, egy vagy több oldalas. Ugyancsak itt adhatja meg a képeslap méreteit és a margók beállításait is.

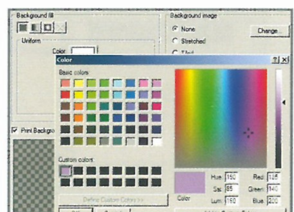
**6** Válassza az álló elhelyezkedésű kettéhajtott képeslaptípust. Ha az alapban megadott értékeken változtatni szeretne, tegye meg, majd nyomja meg az **OK** gombot.



**7** A program fő ablakában láthatja a kiválasztott üres képeslapot. Kezdje az első oldallal, adjon neki háttérszínt. Az eszköztárból válassza a **Background Options**t.




**8** Kattintson a **Color** gombra, és a megjelenő színpalettáról válasszon egy tetszetős színt, ami a képeslap hátterét adja majd. **Add**, majd **OK**.

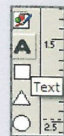


## Fókuszban

# Szöveg hozzáadása képeslaphoz

**A képeslaphoz romantikus, vidám vagy éppen üdvözlő szöveget is adhat, amely kifejezi az alkalom jellegét.**

**1** Kattintson a baloldalon található ikonok közül az 'A'-ra, amely a szövegek beszúrását teszi lehetővé.




**2** Kis keresztté változik a kurzor a képeslapon. Segítségével kijelölheti a szöveg elhelyezkedését. A szövegdobozt egy szaggatott keret jelzi.

**3** Gépelje be például, hogy 'Boldog Valentin napot!', majd az egérrel jelölje ki a szöveget, hogy formázni tudja. Adja meg a szöveg betűtípusát és nagyságát, és igazítsa középre. A jobb oldalon lévő színskálából kedvére színezheti a feliratot.





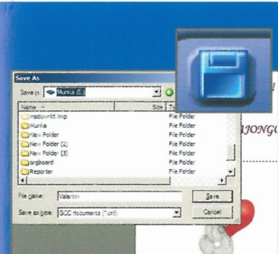


**4** A szöveg formázásához további lehetőség, ha megnyomja a bal oldali ikonok közül a nyilat, majd a szövegdobozra duplán kattint. Ekkor a **Text Prioreties** ablakban különböző beállításokat próbálhat ki.

## Kisokos

# A remekmű mentése

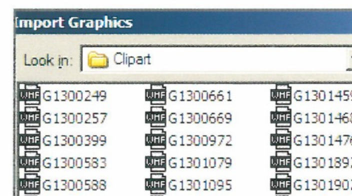
**Ha a képeslappal elkészült, érdemes elmentenie, hogy a későbbiek során kinyomtathassa, továbbszerkeszthesse vagy ötleteit felhasználhassa újabb képeslapokhoz. Menjen a File menübe és válassza a Save as... gombot, és keresse meg azt a helyet a számítógépén, ahova el szeretné menteni a képeslapot. Végül nyomja meg a Save gombot.**



# Díszítés képek hozzáadásával

**Az igazán szép megjelenéshez szükséges lehet néhány kép rátétele is a képeslapra. Ehhez használhatja a Clip Art képeit is, de akár saját digitális fotóit is. A beillesztés igazán egyszerű, az eredmény pedig látványos.**

**1** A menüsorból kattintson az Insert pontra, majd válassza az Image alpontot, és a kurzorral jelölje ki a kép helyét a képeslapon.



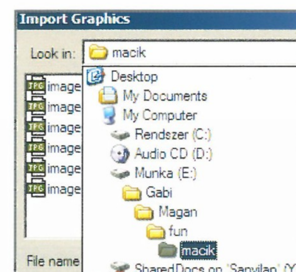

**2** Ekkor felugrik az Import Graphics ablak, ahonnan kiválaszthatja a megfelelő képet, illetve más könyvtárakban lévő fotóit is kikeresheti és beillesztheti.

**3** A beillesztett kép méretét is és elhelyezkedését is be tudja állítani, ha ismét a nyilat ábrázoló ikonra kattint, és a kis méretező négyzeteket a kurzorral a megfelelő helyre mozgatja. Még pontosabb beállításokat végezhet, ha duplán kattint a képre, és az ablakban számértékekkel adja meg a kép pozícióját.




# A képeslap belseje

**Ide kerülhet egy kicsit hosszabb szöveg, vers vagy levélke. Miután ez egy Valentin-napi kártya lesz, ne felejtsen el anonim maradni.**




**1** Kattintson a képeslap jobb alsó sarkában látható kis szamárfülre, hogy a belső oldal kinyílhasson.

**3** Illesszen be egy hozzáillő képet is, de most válasszon más helyről képet, hogy láthassa, bármilyen kép vagy fotó beilleszthető, nemcsak a Greeting Card Creator beépített grafikái.

**2** Írjon be egy kedves kis szöveget és formázza meg azt tetszése szerint.



**4** Ha a másik belső oldalt, valamint a hátoldalt is szeretné díszessé és személyessé tenni, akkor tegye meg a fent leírtakhoz hasonló módon.



# Könyvborító készítése

**Egyedi és izgalmas**

## Tartalom

- Mértékvétel a könyvről
- Gyerekek iskolakönyvének becsomagolása
- Témák választása a ClipArt segítségével
- Az új könyvborító kinyomtatásának egyszerű módja




A gyerekek kedvenc olvasmányai és iskolai könyvei a rengeteg használattól sok sérülésnek vannak kitéve. A táskába való napi többszöri ki- és bepakolástól, dobálástól a sérülékeny papír hamar megkopik és elhasználódik. A számítógép használatával könnyedén tervezhetünk és készíthetünk könyvborítókat, hogy megvédjük a sokat használt könyveket vagy akár személyessé tegyük őket. Ezt régebben számítógép nélkül is el lehetett végezni, de az eredményt csak egyszer lehetett felhasználni. Számítógéppel a korábban elkészített könyvborító sablonját előhívva néhány módosítással gyorsan újra megcsinálhatjuk és kinyomtathatjuk a kedvenc borítót.

### Vidám borítók

A Word program eszközeivel díszíthetjük és ízlésünk szerint állíthatjuk össze a könyvek borítóit. Ilyen eszközök például a WordArt vagy a ClipArt képek. Ezek a képgyűjtemények témák szerint vannak összeállítva.

## Tudta-e?

**Az Interneten több hely is van, ahonnan nemcsak ClipArt képeket, hanem egyéb más grafikákat, illetve fotókat is letölthetünk. Ezek között vannak fizetős és nemfizetős helyek is. A fizetős helyeken jogdíjat kell fizetni ahhoz, hogy valamilyen formában hozzájussunk a képekhez (letölthessük őket vagy elküldik CD-n). Az ingyenesen felhasználható képeket royality free képeknek nevezik. ClipArtok letöltéséhez látogassa meg a következő weboldalt: www.clipart.lap.hu.**




## Kérdés-felelet




**K Nagyobb könyvhöz is készíthetek borítót?**

F Igen. Az egyik módszer, hogy egy A4-es lapra elkészíti az előlapot és a könyv gerincét, egy másik A4-es oldalra pedig a könyv hátlapját és gerincét. Amint kinyomtatta mindkettőt, ragassza össze a őket a gerincek átlapolásánál. Ha olyan nyomtatója van, ami nagyobb papír nyomtatására is képes, akkor adja meg a nyomtatandó anyag méreteit a **Fájl** menü **Oldalbeállítás** pontjában. A méretek beállítását célszerű többször is ellenőrizni, hogy pontos legyen.

**K Úgy tűnik, hogy eltűnt a dokumentumomból a Fejléc és a Lábléc, hogyan tudnám újra elővenni őket?**

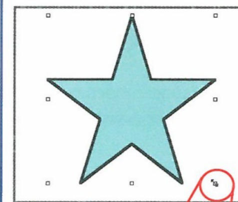
F Ha kettőt kattint a dokumentumon kívül, akkor a korábban kiemelten megjelent Fejléc és Lábléc eltűnik, és a kurzor átvált a fő dokumentum szerkesztésére. Ahhoz, hogy a Fejlécet és Láblécet újra szerkeszteni tudja, a **Nézet** menüben válassza az **Élőfej és élőláb** pontját.

**K Szeretnék néhány könyvemre állatos képeket tenni, de a ClipArtban nem találok ilyeneket. Hol találhatok még több képet?**



F Erre több lehetőség is van. A Microsoft Office CD-ROM-on találhat további olyan képeket is, amelyek az Office telepítésekor nem kerülnek fel a számítógépre. Még további lehetőség, hogy az Interneten vannak olyan helyek, ahol letölthető ClipArt képeket találhat, vagy lehet vásárolni ClipArt képek gyűjteményét tartalmazó CD ROM-okat is.

## Szótár



**Képszerkesztő - pontok** Ezek a pontok egy ClipArt vagy kép szélein és sarkain levő, fekete négyzettel megjelölt apró jelek, melyeket megfogva az egérmutatóval, átméretezhetjük az eredeti objektumunkat.

**Miniatűrök** Általában témánként – állatok, sportágak stb. – összegyűjtött apró képek,a melyek az eredeti kép apró másolatai.

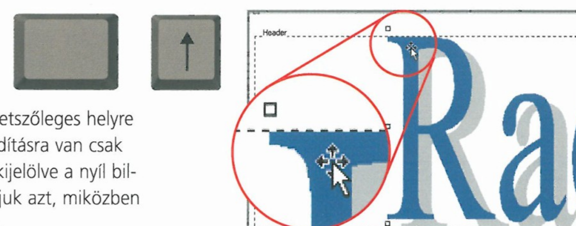


**Szkenner** Egy kép vagy dokumentum digitalizálásra használható eszköz, amivel ezeket meg tudjuk jeleníteni a számítógépen.

## Hibakereső

**Nem lehet mozgatni a dokumentumba beszúrt képet.**

A legjobb, ha szövegdobozba tesszük. Azon belül az egérrel tetszőleges helyre állíthatjuk. Ha nagyon pici mozdításra van csak szükség, akkor az objektumot kijelölve a nyíl billentyűket használva mozgathatjuk azt, miközben a **Ctrl** billentyűt nyomva tartjuk.

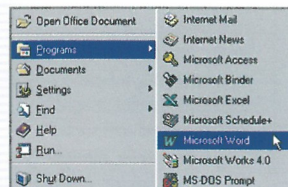



H-P-73-10-20-074

# Kezdő lépések

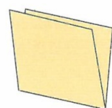
**Első lépésben határozza meg a könyv pontos méretét!**

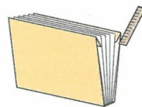
**1** Kattintson a **Start** gombra, majd a **Programs** menüből keresse ki a **Microsoft Word** parancsikonját és indítsa el a programot.

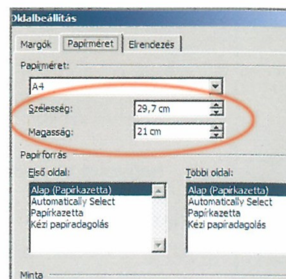


# A méretek meghatározása

**2** Fogjon egy A4-es méretű papírt és fordítsa el vízszintes irányba, majd hajtsa félbe. Tegye a könyvet a gerincével lefelé a hajtás közepére, majd a könyv borítója mögé hajtsa be az A4-es papír kiálló széleit. A behajtott részt mérje le, mivel ez lesz a készítendő dokumentum margójának mérete.



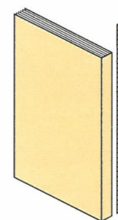




**3** Kattintson a **Fájl** menü **Oldalbeállítás** parancsára, és a margók méretét az előző pont eredménye alapján állítsa be.

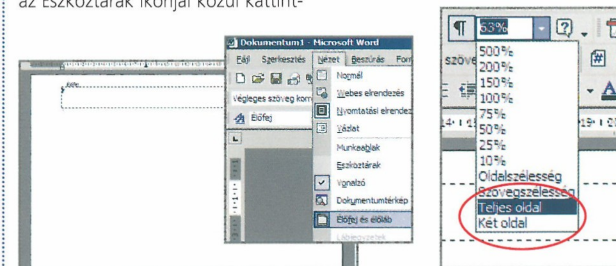
## Magasság

**4** Mérje le a könyv magasságát. Az **Oldalbeállítás/Papírméret** fülecskén állítsa be a magasságot. A Margók fülecskén állítsa be a Fekvő nyomtatási helyzetet a **Tájolás** pontnál.

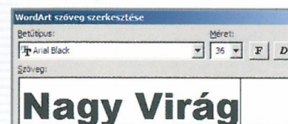


# A Fejléc és Lábléc használata

**5** A dokumentum Fejléce ideális a név, a Lábléc pedig a téma számára. Ezen területek szerkesztéséhez kattintson a **Nézet** menüben az **Élőfej és élőláb** pontra. Ezután az Eszköztárak ikonjai közül kattintson a Nagyításra, és ott válassza ki a **Teljes oldal** opciót, így egyszerre láthatja a teljes borítót. A Fejlécet és Láblécet használva a borító közepét meghagyhatja a képeknek.



# WordArt elhelyezése



**6** Kattintson az élőfej területére, majd a **Beszúrásra**, válassza a **Kép** menüpontnál a **WordArt** funkciót. A palettából válasszon stílust két kattintással, majd írja be a nevét és **OK**.

**7** A szöveget igazítsa az élőfej bal széléhez. Jobb gombbal kattintson a szövegre, az ablakból válassza a **Másolást**. Kattintson újra az élőfejbe. A jobb egérgomb megnyomása után válassza a **Beillesztés** pontot. Az új nevet húzza a élőfej jobb sarkáig. A név a könyv címlapján és hátsó borítóján is szerepelni fog.

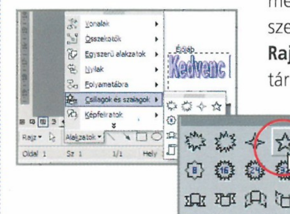


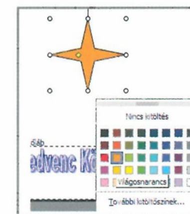

**8** Másolja és illessze be a szöveget még egyszer, most az élőlábba illesztve a másolatokat, majd ezt követően kattintson kettőt a másolt szövegre, hogy a WordArt szöveg szerkesztése ablak megjelenjen, és át tudja írni a nevet a témára, pl. Kedvenc könyvem. **OK**. Igazítsa a megfelelő helyre az új szövegeket az élőláb területén



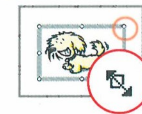

# Csillagok készítése

**9** A **Nézet** menüből válassza az **Eszköztárak** pontjának **Rajzolás** funkcióját. Megjelenik a Rajzolás ikoncsoportja. Ott az **Alakzatok** pontra kattintva a **Csillagok és szalagok** csoportból válasszon ki egy tetszetős csillagot. Jelölje ki az egérmutatóval, hogy pontosan hova, és mekkora csillagot szeretne. Ezután a **Rajzolás** eszköztár **Kitöltőszín** pontját választva színezze be a csillagot.





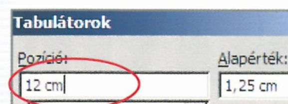
# ClipArt elhelyezése



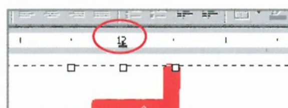
**10** Hogy kicsit feldobja a borítót, tehet rá vicces ClipArt képeket is. Kattintson a **Beszúrás** menüre. Válassza a **Kép** menüpontból a **ClipArt** funkciót. A megjelenő kínálatból válassza ki a megfelelőt. Ezzel a módszerrel további ClipArt képekkel díszítheti borítóját.

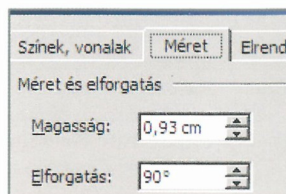
# A könyv gerincének beállítása

**11** A könyv gerincére kerülő szöveg beállításához válassza a **Formátum / Tabulátorok** pontot. Az **Igazításnál Középre**. A lap teljes hosszából vonja le a két behajtást, és aszerint állítsa be helyes **Pozíciót**.




**12** Készítse el a WordArtot a 6-os pontban leírtak alapján. Állítsa a betű méretét körülbelül 28-asra. Kattintson a WordArt formázása ikonra, majd a megjelenő táblázat Méret fülecskéjén állítsa az Elforgatást 90 fokra. Ekkor a WordArt szövegét úgy forgatta el, ahogy egy könyv gerincén megjelenik.

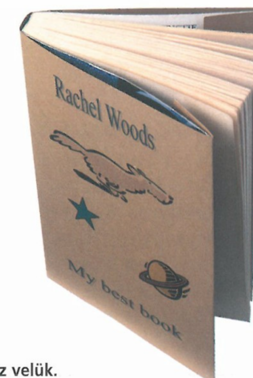





# Végső simítások

**13** A borítót már a fent megismertetett módszerekkel tetszés szerint díszítheti fel. Amikor úgy érzi, készen van, a **Fájl** menüből válassza a **Nyomtatási kép** funkciót, ahol egyben megnézheti, hogy milyen lett a végső kinézete a borítónak, mielőtt kinyomtatja.




**Végezze el a végső simításokat, amíg elégedett nem lesz velük.**

# Műalkotások PC-ecsettel

**Képek és a képzelet**

## Tartalom

- Készítsünk képet digitális fotóból
- Tanuljunk a másoló és kopírozó eszközökről
- Színek hozzáadása egy rajzhoz Painterben
- Keretezzük be a kinyomtatott képet



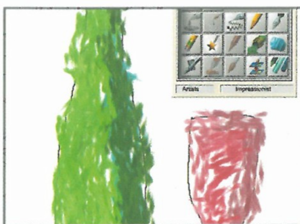
Egyszerűen készíthet saját festményt a Painter IX programmal. Ha aggódik a szabad kézzel történő rajzolás miatt, használhatja a program beépített eszközeit, amelyekkel egy beolvasott képet vagy egy digitális fotót használhat alapnak. Ezután a szoftver a kopírozó papír beállításával átrajzolhatja az eredeti kép körvonalait. Mihelyt megvan a körvonal, a művészi nézőpontból tekinthet az alkotásra. Próbálgatva a festékeket, színeket és ecseteket néhány valóban megnyerő hatást hozhat létre.

### Festés számokkal

Amikor elkészült a kép, kinyomtathatja jó minőségű papírra, és bekeretezheti. Egy másik lehetőségként a családi fotók vagy a hétvégi tájképek is remek alapként szolgálhatnak a születésnapi üdvözlőkártyákhoz. A kártya segíti majd, hogy megalkossa saját, teljesen egyedi mesterművét.

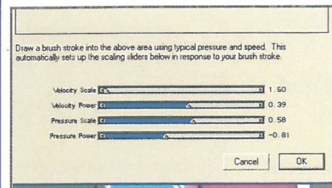
## Tudta-e?

**Ha híján van a művészi képességeknek, miért ne kölcsönözne egy lapot a profik könyvéből? A Painter IX tartalmaz egy okos eszközt, mely újraalkotja a képet híres festők vagy irányzatok bevonásával. Menjen a Brushes (Ecsetek) palettára, és válassza ki az Artists (Művészek) pontot, majd válogasson kedvére. Választhat művészeket, mint Van Gogh vagy stílusokat, mint az impresszionisták. Kattintson a vászonra a festés megkezdéséhez.**





## Kérdés-felelet




**K Az egerem nem úgy rajzol, ahogyan szeretném. Mit tehetek?**

**F** Mindenki másképpen használja az egeret. Például egy ecsetvonás ideje vagy a nyomási erő különböző lehet. Beállíthatja saját igényei szerint az egér tulajdonságait az **Edit** menüből a **Preferences** majd a **Brush Tracking** pontot választva. Egyszerűen tegyen egy vonást a próbaterületen, és a Painter beigazítja a vonásnak megfelelően az ecsetet. Kattintson az **OK** gombra a főablakba való visszatéréshez.

**K Hibaüzenet jelenik meg ahányszor csak megváltoztatom az ecsetet. Mit csinálok rosszul?**

**F** Amikor először ad egy színt a vászonhoz vízfestéket vagy tintát használva, a Painter automatikusan egy külön réteget ad a képhez. Ha ezután egy új színt vagy mintát használ egy másik ecsettel, akkor hibaüzenetet kap. Ezt elkerülheti, ha egy új réteget ad a képhez a **Layers** palettán, és csak aztán választ másik ecsetet.

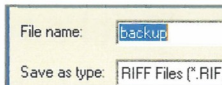
Non-Liquid-Ink brushes can not be used on Liquid-Ink layers

**K Nehéznek találom a rajzolást egérrel. Van más lehetőségem?**

**F** Igen. Sok ember jobban kedveli a digitalizáló táblákat. Egyszerűen csak rajzolnia kell egy táblán egy tollszerű eszközzel, és a mozgásokat a számítógép vonalakká, ecsetvonásokká alakítja. A www.wacom.com címen többet is megtudhat ezekről a grafikus táblákról.



## Szótár




**RIFF** Erőforrás megosztásos fájlformátum. A Painter program alapértelmezett formátuma, mely minden változtatott információt megőriz a Painter számára. Például megőrzi a rétegeket és a stílusokat, szóval ezekkel később is dolgozhat.

**Vászon** A dokumentum fő felülete, amire festhet. Megváltoztathatja a vászon méretét a Canvas menü Resize pontjával.

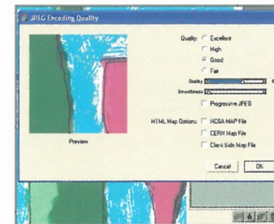
**Réteg** A rétegek olyanok mint a különálló átlátszó papírok. A Painterben minden réteg különböző képadatokat tárol, például ceruza körvonalakat vagy színes tintákat. A rétegek önállóan mozgathatók és változtathatók anélkül, hogy a többi megjelenített elem változna.



## Hibakereső

**Szeretné az elkészült képet feltölteni a weboldalára.**

Nyissa meg a képet, és a **File** menü **Save As** parancsával készítsen egy másolatot az eredeti RIFF fájlról. A biztonsági másolat elkészülte után térjen vissza a **Save As** ablakba.



A kép jellegétől függően válassza a **JPG** vagy a **GIF** formátumot és aztán kattintson a **Save** gombra. Egy kérdés jelenik meg, hogy szeretné-e összevonni a kép rétegeit. Kattintson az **OK** gombra. Válassza ki a minőségi beállításokat, majd kattintson újra az **OK** gombra.

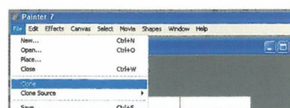


H-P-73-10-20-078

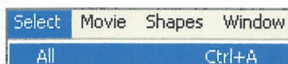
# Vázolja fel a körvonalat

**A Painterrel életszerű képeket készíthet kedvenc fényképeiből. Csak olvassa be őket, és mentse el TIF formátumban.**

**1** Nyissa meg a Paintert, majd kattintson a **File** és az **Open** menüpontokra. Keresse meg a fájlt és töltse be. A kép körberajzolása előtt egy másolatot kell róla készíteni. A **File** menüben kattintson a **Clone** pontra.



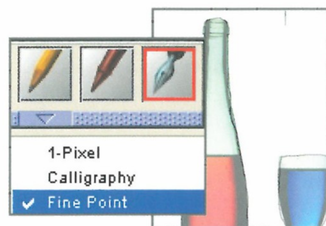
**2** A kép egy másik példánya is megjelenik. Kattintson a Select menü All pontjára a kép kijelöléséhez. Az **Edit** menüben válassza a **Clear** pontot.



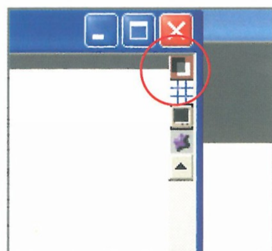




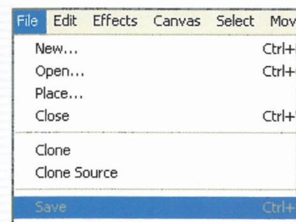
**3** A kép eltűnik. Most a **Canvas** menüből válassza a **Tracing Paper** pontot. Az eredeti kép elhalványított változata tűnik elő.




**4** Válasszon egy ecsetet, amivel körberajzolhatja a képet, például a **Pen** nevűt. Válassza ki a tollak közül a **Fine Point** változatot. Rajzolja körbe az egérrel a figurákat. Ha elrontja, vonja vissza a műveletet.



**5** Amikor készen van, mentse el a rajzolatot és válassza a RIFF formátumot. A zsírpapír mód kikapcsolásához kattintson az ablak jobb felső sarkában található **Toggle Tracing Paper** ikonra.




**6** A rajz körvonala jelenik meg. Ha észrevesz hiányzó részeket, akkor kapcsolja vissza a zsírpapír nézetet, és pótolja a rajzot.

**7** Amikor teljesen elégedett a körvonallal, mentse a munkát.

## Fókuszban

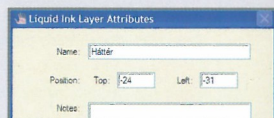
# Háttérréteg hozzáadása

**A Painter IX az eszközök széles skáláját biztosítja, mindegyikkel különböző hatást érhet el. Próbálgassa a különböző ecseteket és palettákat, mielőtt háttérszínt adna a körvonalhoz.**

**1** Nyissa meg a körvonalat. Kattintson a **Colors** palettára, és válasszon háttérszínt.

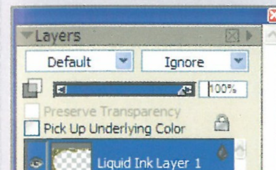



**3** Mielőtt Liquid Ink hatást adhatna a vázlathoz, létre kell hoznia egy Liquid Ink réteget. Kattintson a **Layers** palettára, és keresse meg a szürke csepp alakú ikont, ami létrehoz egy új Liquid Ink réteget. Bizonyos esetekben a program automatikusan létrehozza a réteget.






**2** Bármelyik ecsetet vagy effektust használhatja a háttér megrajzolására. Például kattintson a **Liquid Ink** nevű festékre és válassza a **Graphic Camel** nevű ecsetet.




**4** Kattintson duplán az új rétegre a **Layers** palettán. Legyen az új neve a rétegnek 'Háttér'. A művelet után mentse a képet.

## Kisokos

# Papír választása

**A professzionális kinézethez jó minőségű papírt válasszon, amely sok színt képes megjeleníteni, amikor egy tintasugaras nyomtatóval rányomtatja a képet. A nyomtató kézikönyvében megtalálhatja a gyártó által javasolt papírfajtákat, melyek legjobban illenek a nyomtatóhoz. Széles**

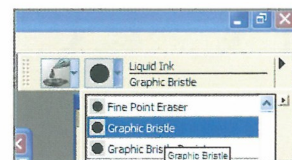


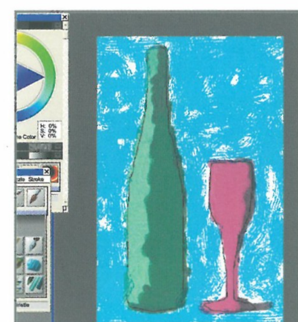

**választékát találja a tintasugaras nyomtatókhoz való papíroknak a www.fotomarket.hu internetes áruházában.**

# Tegye színessé a képet!

**A kép kiszínezése a mélységek, árnyékok és mintázatok illúzióját kelti.**

**1** Válasszon ecsetet és hatást, amit használ majd a képen. Például kattintson a **Liquid Ink** festékre, majd a **Graphic Bristle** ecsetre. Ha másik ecsettípust választ, akkor hozzon létre egy új réteget hozzá.



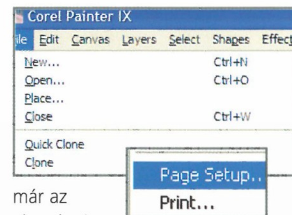
**2** Válasszon egy színt a palettáról, és kezdje el kifesteni a képet. Próbáljon ugyanannak a színnek az árnyalataival árnyékhatást kelteni a vásznon. Ugyanígy kísérletezzen az ecsetek cserélgetésével, s ezáltal különböző mintázatokkal és rétegekkel. Ha elkészült a mű, mentse a fájlt.

# A kép kinyomtatása

**A kép elkészülte után nyomtasson ki néhány mintapéldányt, amelyeken ellenőrizheti az elrendezést.**

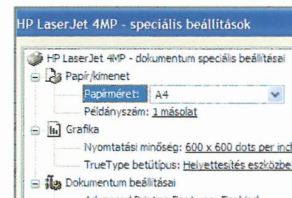
**1** Mielőtt színesben nyomtatná ki a képet, használja a fekete-fehér módot a kép elrendezésének ellenőrzésére.

**2** A **File** menüben válassza a **Page Setup** pontot. Kattintson a **Tulajdonságok** gombra. Válassza ki a papír típusát és méretét, majd kattintson az **OK** gombra. Ha jó




már az elrendezés, akkor térjen vissza a nyomtatáshoz.

**3** Eljött az ideje a színes nyomtatásnak. Tegye be a papírt vagy a kártyát a nyomtatóba. Válassza ki a legjobb minőséget, és kattintson a **Nyomtatás** gombra. Ne nyúljon a képhez, amíg meg nem száradt a festék.



# Jelvény-készítés

**Egyedi jelekkel**

## Tartalom


- Kép beolvasása a Microsoft Paint programban
- A jelvényen használt képrész kiválasztása
- Szöveg hozzáadása Paintben
- Jelvény készítése a kezdetektől


Jó szórakozás saját jelvényt készíteni, és hasznos lehet a gyerekek bulijára vagy kirándulására, ahol szükséges lehet a csapatok megkülönböztetése. A Microsoft Paint – amely a Windows része – eszközeivel saját tervek hozhatók létre, vagy használhatók a jogdíjmentes fotók vagy ClipArtok. Ezek elérhetők CD-ken vagy az Interneten. Digitális fényképezőgéppel a családi felvételeket is használhatja.



## Egyszerű alkotás

Az egyetlen plusz felszerelés, amire szükség lesz, az egy olcsó jelvénykészítő csomag. A Paint használatával rajzolhat egy képet, kinyomtathatja, majd a kivágott képet a jelvényre ragaszthatja. A kártya bemutatja a kiválasztott képek importálását a Paintben, valamint hogy hogyan adhat szöveget vagy körvonalat a jelvényhez. Tippeket és trükköket is adunk, amivel a jelvénykészítést egyszerűvé és örömtelivé teheti.

## Tudta-e?

**A jelvénygyűjtés érdekes és nem túl drága elfoglaltság gyerekek és felnőttek számára egyaránt. A témák száma határtalan. Vannak jelvények rajzfilmfigurákról, színészekről, TV-szereplőkről, helyekről, alkalmakról, együttesekről és politikai csoportokról. Néha egy-egy cég az élelmiszerekhez csomagolva is terjeszt jelvényeket. Kereshet a lakóhelye környékén jelvénygyűjtő klubot is és onnan szerezheti be és bővítheti jelvénykészletét.**






## Kérdés-felelet



**K Használhatom a Word ClipArt gyűjteményét?**

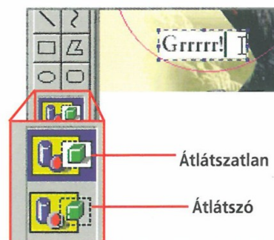
**F** Igen. Menjen a Wordben a **Beszúrás** menü **Kép** pontjára, és a lehetőségek közül válassza a **ClipArt** nevűt. Válassza ki a kívánt képet, majd a **Szerkesztés** menü **Másolás** parancsával helyezze a képet a Vágólapra. Nyissa meg a Paint programot, és a **Beillesztés** paranccsal töltse be a képet. Ezután már használhatja a képet vagy annak egy részét, ha a Kijelölés eszközzel kiválasztotta a részt.

**K A betűkészlet ablak nem jelenik meg a képernyőn, amikor szövegkeretet rajzolok. Mi a hiba?**

**F** Menjen a **Nézet** menübe, és kapcsolja be a **Szöveg** eszköztárat. Ez az eszköztár csak addig látható, amíg a szöveget beírja és megformázza, és azonnal eltűnik, amikor a szövegkereten kívül kattint vagy más műveletbe kezd.

**K Hogyan jeleníthetem meg a szöveget a háttérkép tetején a fehér négyzet helyett?**

**F** Amikor szövegkeretet készít, kiválaszthatja a megfelelő gombokkal, hogy átlátszó (alsó) vagy átlátszatlan (felső) legyen. Az átlátszatlan lehetőségnél a szöveg egy fehér mezőben jelenik meg, ami nyomtatáskor is fehér. Az átlátszó lehetőségnél a kép látható marad a háttérben, és szöveg a kép tetején jelenik meg.




**K Hol találhatok jelvénykészítő csomagot?**

**F** Keressen fel egy jobb papírboltot, vagy dekorációs boltot vagy menjen el valamelyik barkácsáruházba. Esetleg keressen rá az Interneten.

## Szótár

**Képpont** Angol nevén pixel. A képpont egy színes pont a számítógép képernyőjén vagy egy képen. Minden egyes képpont színét a vörös, a zöld és a kék összetevők aránya határozza meg.

Fájlnév: csizmás
Fájl típusa: 24 bites b
Fekete-fe
16 színű
256 szín
24 bites b

**Bitmap** Fájltípus, amely meghatározza minden egyes képpont színét a vízszintes sorokban és a függőleges oszlopokban, melyek a képet alkotják. A fájl kiterjesztése '.bmp'.

**MPEG** Moving Picture Experts Group (Mozgókép szakértők szervezete). Tömörített digitális kép- és hangfájlok tárolására használt fájlformátum. Kiterjesztése '.mpg'.

**Microsoft Paint** A Windows részeként szállított képszerkesztő program. A program nem olyan erőteljes, mint a többi képszerkesztő, de nagyon hasznos az alapvető képalkotási és módosítási feladatok végrehajtásában.

## Hibakereső

**Nem megfelelő méretű a jelvény.**

Nem tudja beállítani a keretező kör méretét a Microsoft Paintben, de beállíthatja a teljes kép méretét. Illessze be egy új dokumentumba a kimásolt képet, aztán válassza ki a **Kép** menüből az **Attribútumok** pontot. Írja be a jelvény átmérőjét a magasság és a szélesség mezőkbe, majd kattintson az **OK** gombra. Vigyázzon, a képnek csak a bal felső sarokban lévő része marad meg a kiválasztott méretben. A kép mérete a megadott méretre változik. A kört úgy rajzolja meg, hogy mindkét élt érintse.





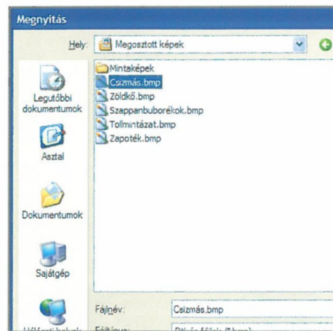

H-P-73-10-20-078

# Képek importálása

**Ha kiválasztotta a megfelelő képet a jelvényhez, akkor nincs más teendő, mint beolvasni azt a Paintbe.**

**1** Nyissa meg a Microsoft Paintet a **Start, Minden program, Kellékek, Paint** útvonalon.

**2** Válassza ki a **Fájl** menü **Megnyitás** parancsát, és keresse meg a merevlemezen a kiszemelt képet. A Windows XP-ben található Paint már nem csak bitmap képeket kezel, hanem az összes elterjedt egyszerű fájlformátumot.




# A részlet kiválasztása

**3** Egy kép részletének kiválasztásához kattintson a Kijelölés gombra az eszköztáron. Kattintson a kiválasztott rész bal felső sarkába, és átlósan húzza az egeret a kiválasztott rész jobb alsó sarkáig. A kiválasztott terület nagyobb legyen, mint a leendő jelvény.

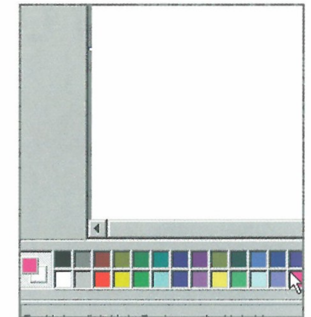
**4** A **Szerkesztés** menüből válassza a **Másolás** pontot. Ezután a Fájl **menü Új** pontjával készítsen egy új dokumentumot, és illessze be a másolt részt. Kattintson a kiválasztáson kívülre, majd mentse a fájlt.




# Találjon színt a kerethez

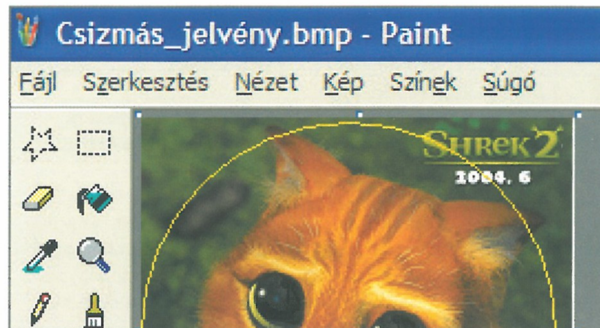
**5** Keressen egy új színt a palettáról a képernyő alján. Legjobb, ha olyan színt választ, ami elüt a kép többi színétől. Kattintson a színre a bal egérgombbal. A szín megjelenik az előnézeti ablakban.





# A keret megrajzolása

**6** A keret megrajzolásához kattintson az **Ellipszis** gombra az eszköztáron. Tartsa lenyomva a **Shift** gombot, miközben az egérrel a fájl bal felső sarkába kattint. Ezután húzza az egeret a jobb alsó sarok felé, amíg a kör a kívánt méretű nem lesz. Ekkor egy kör jelenik meg a képen a kiválasztott színnel.

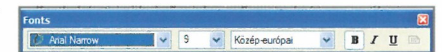



# Szöveg beillesztése

**7** Először is kattintson a **Szöveg** eszközre. Készítsen egy szövegkeretet a jelvényen az egérrel megrajzolva.




**8** Válasszon betűtípust, méretet és stílust a betűkészlet ablakban. Kattintson a szövegkereten belül, és írja be a szöveget. Megváltoztathatja a szövegkeret helyét, ha az egérrel a kijelölés szélén lévő fülekkel arrébb húzza.







**9** Változtassa meg a szöveg színét a színpaletta színeire kattintva. Kattintson a jelvényen kívülre, és mentse a képet.



## Kisokos

### Jelvények nevekkel a bulira

A névjelvények készítését a gyerekek bulijára kezdje azzal, hogy az elkészített jelvényt kijelöli a Szerkesztés menü Az összes kijelölése pontjával. Ezt másolja ki Ctrl+C-vel, és másolja be a fájlba annyiszor, ahány jelvényre szüksége van. Rendezze el a jelvényeket, hogy ne lógjanak egymásra. Majd a fenti 8-10 lépések ismétlésével adja hozzá a neveket. Befejezésül nyomtassa ki a képeket.




# A jelvény befejezése

**10** Nyomtassa ki a képet a **Fájl** menü **Nyomtatás** parancsával. Aztán nagyon óvatosan vágja körbe a képet a körvonal mentén.



### Ötlet

Használjon egy üres jelvényt vagy sablont a jelvény méretének beállításához a képernyőn.




**11** Helyezze a kész képet fejjel lefelé az átlátszó jelvényfedőre, majd tegye a tetejére a hátlemezt, vigyázva arra, hogy a tű a megfelelő helyen legyen. Végül nyomja össze az alkotóelemeket.



### Ötlet

Sok trafik és játékbolt árusít üres jelvényeket, melyre felragaszthatja a képeket.



# TV-vevő kártya

## Van képünk hozzá

## Tartalom


- Mire jó egy TV-kártya?
- A hardver beszerelése
- A szoftver telepítése és használata
- Tévézés a számítógép monitorán




Minél többet használjuk a számítógépet, annál jobban fogunk ragaszkodni hozzá. Levelek írásától és bemutatók készítésétől kezdve a filmelőzetesek és szoftverek Internetről való letöltéséig, rengeteg dologra alkalmas a számítógépünk. Van még egy lehetőség a számítógép mindennapi használatára, amire kevés felhasználó ébred rá: egy TV-kártya telepítésével akár tévézni is lehet a számítógépen. Segítségével elérhetjük a TV-csatornákat, lépést tartva a hírekkel, az időjárással és a szappanoperákkal, az asztal elhagyása nélkül. Kiegészítő szoftvert használva teletextes információkhoz is juthatunk.

### TV-mennyország

Ez a kártya bemutatja, hogyan varázsolhat TV-képet a monitorunkra egy számítógépes szakember. A gyakorlott felhasználók maguk is beszerelhetik a TV-kártyát, ha eléggé bátrak hozzá.

## Tudta-e?

**A TV-adáson kívül a legtöbb TV-kártya teletext vételére is alkalmas. A Hauppauge WinTV kártyával adott VTPlus program ugyanúgy jeleníti meg a teletextet, mint a rendes tévén. Több teletextes ablak is lehet nyitva egyszerre a képernyőn. Mindemellett sokkal egyszerűbb léptetni az információk között, ami lerövidíti az időt, ameddig az új adatokra várni kell.**




## Kérdés-felelet

**K Használhatom a TV távirányítóját csatornaváltáshoz?**

F Nem. A TV-kártya teljesen függetlenül működik a tévétől, kivéve azt a tényt, hogy ugyanazt a csatlakozást használja.



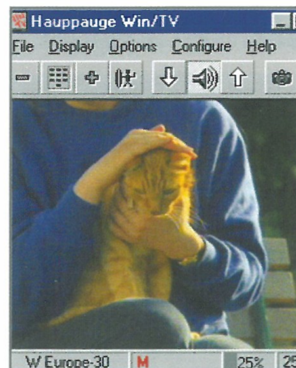
F Sok TV-kártya (a Hauppauge WinTV is) doboza viszont saját távirányítót tartalmaz, mely remekül működik számítógéppel is.

**K A TV-nézés lelassítja a többi programot?**

F Nem feltétlenül. A TV-vevő program futtatása azonban felhasznál bizonyos erőforrásokat, mint ahogyan a nagyobb programok általában. Minél több program fut egyszerre, annál lassabb lesz mindegyik. Ezért lesz némi teljesítménybeli romlás, ha több programot futtat egy időben. Ha ez lenne a helyzet, zárja be a többi futó programot tévézés közben.

**K Lehet változtatni a számítógépes TV-képernyő méretét?**

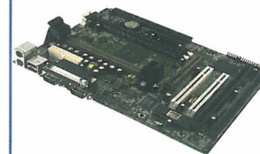
F Igen, de az erre használt eszközök minden TV-kártyánál különbözőek lehetnek a szoftvertől függően. A Hauppauge WinTV kártyánál az ablak méretezésével változtatható a képméret, ahogyan bármely más programnál is. Másik lehetőség a Full Screen gomb megnyomása. Olcsóbb kártyákon ezek a lehetőségek nem biztos, hogy elérhetőek, és a méretezés minőségromlással járhat.




**K Hol vehetek magamnak TV-kártyát?**

F A legtöbb számítógépes szaküzlet kínálatában talál TV-kártyákat.

## Szótár



**Alaplap** A számítógép fő nyomtatott áramköre. Az alaplaphoz csatlakoznak a processzor, a BIOS lapka, a memória, a merevlemez, a többi tárolóeszköz; találhatók rajta soros és párhuzamos kapuk, bővítőhelyek és más hardverelemek – mint a billentyű vagy az egér – vezérlői.

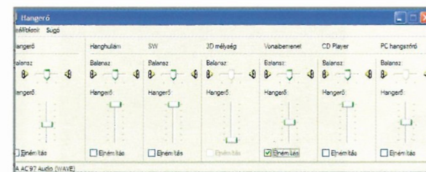
**Bővítőkártya** A számítógép alaplapjához csatlakoztatható és a számítógépet újabb funkcióval felruházó nyomtatott áramkörök összefoglaló neve. A bővítőkártyák sokféle feladatot láthatnak el a hangtól a képig. Mivel általában saját szabványok szerint készülnek, különböző formájú és csatlakozású aljzatokba illeszkednek.



## Hibakereső

**A TV-kártya telepítése után van kép, de nincs hang.**

A hiányzó hang általános hiba a TV-kártyák telepítése után. Ellenőrizze a hangerő beállításokat! Kattintson duplán a **Hangerő** ikonra a jobb alsó sarokban a Tálcán, vagy a Vezérlőpultban nyissa meg a **Hangok és Audioeszközök**-et. A Vonalbemenet alapértelmezés szerint el van némítva, ezért nem jön hang a TV-kártyából. Távolítsa el a pipát az **Elnémítás** mezőből.







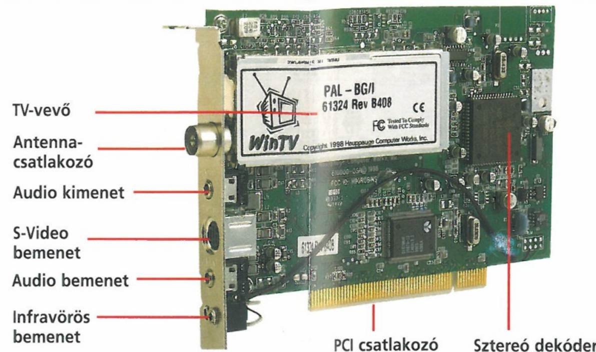

H-P-73-10-20-077

*A Mit tud a számítógépem? alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.*

# Mi is a TV-kártya?

**A tévé és a számítógép látszólag teljesen különálló és kapcsolat nélküli eszközök, de egy TV-kártyával számítógépen is nézhetünk téveműsorokat.**

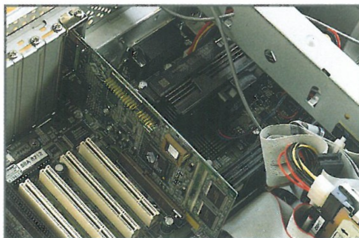
A TV-kártya alkalmassá teszi a gépet a TV-adás vételére. A TV-kártyához antennát csatlakoztatva tévézhetünk a monitorunkon. Ez történhet méretezhető ablakban, vagy teljes képernyős módban is. A TV-kártyát teletext vételére is használhatjuk, vagy akár különleges internetes adások vételére is. A kártyák képességei különbözőek, de minél több dolgot tud egy kártya, annál drágább.

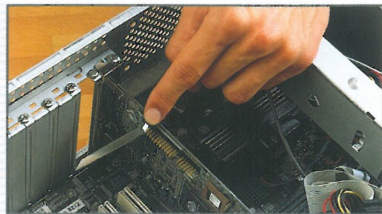



# A kártya telepítése

**A telepítési folyamat a különböző gyártmányú kártyák esetében kissé eltérő, de a lenti leírás megfelelő lehet a legtöbb eszközhöz. A példaként szolgáló kártya egy PCI felületű Hauppauge WinTV 406.**

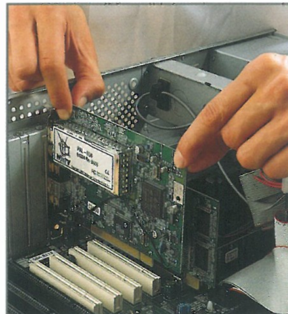
**1** A TV-kártya beszerelése előtt kapcsolja ki a számítógépet, és vegye le a gépház borítását. Kövesse a gyártó használati útmutatóját.





**2** Keressen egy üres PCI nyílást (rövid, fehér nyílás) az alaplapon. Csavarozza ki, majd óvatosan távolítsa el a nyílás mögötti fém fedőlapot.

**3** Helyezze be a TV-kártyát a PCI nyílásba, és csavarozza a helyére a fedőlap csavarjával. Helyezze vissza a gépház borítását.

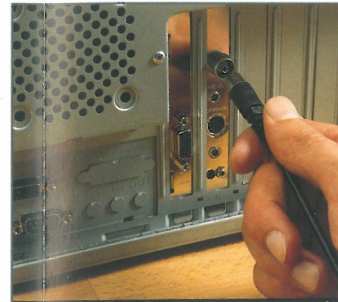




## Ötlet

Mielőtt a gépbe nyúlna, mindig vezesse le az esetleges elektromos feszültséget!

**4** Csatlakoztassa a TV-antennát a fali aljzatba, majd a számítógép hátulján a TV-kártyába. A hangszolgáltatáshoz csatlakoztatni kell a TV-kártyához kapott hangkábelt a kártya Audio kimenetébe és a hangkártya vonalbemenetébe.

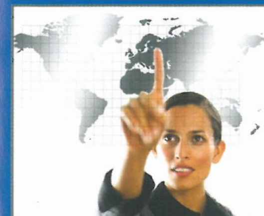




## Kisokos

### Finomhangolás, tévézés

**A legtöbb TV-kártya kábeles és földi csatornák vételére is alkalmas. Ehhez azonban a megfelelő TV-régiót kell beállítani a keresés előtt. A legtöbb esetben azonban a régiók között nem szerepel Magyarország, vagy ha igen, akkor az így beállított csatornák minősége nem éri el a használható szintet. Ilyen esetekben próbálkozzunk valamelyik közeli országgal (Ausztria, Németország) az elfogadható, jobb eredmény elérése érdekében.**



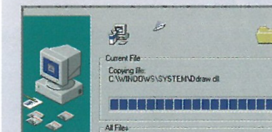


## Fókuszban

# A TV-kártya használata

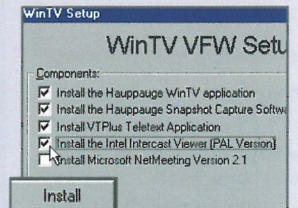
**Miután beszereltük a TV-kártyát és csatlakoztattuk az összes vezetéket, telepítenünk kell a használathoz szükséges szoftvereket. Ahogyan az előbb, a konkrét lépések modellenként eltérőek lehetnek.**

**1** A számítógép bekapcsolása után a Windows azonnal telepíteni kezdi az általa szükségesnek ítélt meghajtókat. A valóban szükséges meghajtókat és szoftvereket azonban saját magának kell telepítenie.



**2** Tegye a TV-kártyához kapott CD-t a meghajtóba, és kövesse a képernyőn megjelenő utasításokat, vagy nézzen utána a használati útmutatóban.

**3** A fájlok felmásolása után egy automatikus beállítási folyamat kezdődik. A szoftver ellenőrzi, hogy a hardver és a meghajtóprogramok helyesen lettek-e telepítve. Aztán ellenőrzi, van-e megfelelő videokártya. Végül telepíti a WinCast/TV programot.







**4** A TV-vevő programot az Asztalon elhelyezett ikonra kattintva indíthatja el. Mivel nincsenek még csatornák beállítva, a Scan ablak tűnik elő. Válassza ki a PAL formátumot, és a megfelelő országot a listából.







**5** Nyomja meg a Scan gombot. Elkezdődik az automatikus csatornakeresés folyamata,amelynek során a csatornák kép- és hangadatai tárolódnak. Most már minden készen áll a tévézéshez.

# Felvétel kazettáról

**Digitális dimenziók**

## Tartalom


- Kazettás magnó kapcsolása a számítógéphez
- Hangok felvétele kazettáról
- Videokamera csatlakoztatása hangfelvételhez
- Speciális effektek hozzáadása



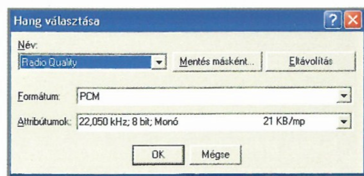

A számítógép sok-sok hangot és effektet képes kibocsátani, és használható hangrögzítésre is. Ezt a tulajdonságot kihasználhatjuk, ha a számítógép hangkártyáján át digitális felvételeket készítünk, és audiofájlokként tároljuk. A felvételek készülhetnek külső mikrofonnal, így a minőség nem a legjobb. De ha kedvenc felvételünk kazettán már megvan, a magnót közvetlenül is csatlakoztathatjuk a számítógéphez, mindehhez csupán egy erre a célra kialakított, olcsó kábel szükséges.

### Kábeles csatlakozás

A kazettákra rögzített felvételek minősége az idő múlásával erősen romolhat, egyes részek még törlődhetnek is. Ez aggasztó, ha egy régi gyűjteményről van szó, vagy fontos hanganyagról, aminek sérülése nagy veszteség számunkra. Az ilyen anyagok számítógépre mentése és tárolása igen jó módszer arra, hogy megőrizzük az eredeti minőséget.

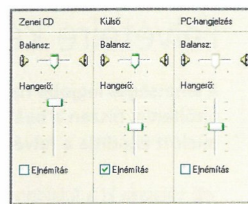
## Tudta-e?

**A hangfájlok elég sok helyet foglalnak a számítógépen. Például egy 1 perces anyag akár 10 MB-ot is kitehet. Ezt elkerülve a hangfelvevő programmal különböző minőségűre lehet állítani a hanganyagot, hogy helyet spóroljunk a lemezen. Az előző 1 perces hanganyag példáját tekintve az így átalakított fájlok körülbelül csak 1 MB-ot fognak elfoglalni. Ennek ellenére ezek az átalakított fájlok megfelelnek a legtöbb kazettás felvétel minőségének.**






## Kérdés-felelet




**K Használhatom a számítógépem mikrofonját a kábeles összeköttetés helyett kazettáról való felvételhez?**

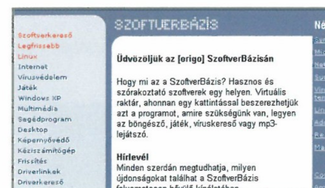
**F** Igen. Ha a **Hangok és audioeszközök** ablakot elindítja a Vezérlőpulton, beállíthatja, honnan, milyen eszközzel és milyen paraméterekkel kíván felvenni. Legyen körültekintő, hiszen a külső mikrofonos felvételnél a környező zajok szintén belekerülhetnek a hanganyagba.

**K Szalagról szeretném felvenni az együttesem teljes hanganyagát, hogyan tudom ezt megtenni?**

**F** A hangfelvevő maximálisan 1 percnyi anyagot tud rögzíteni. Ezért ahhoz, hogy hosszabb anyagokat tudjon felvenni, más programhoz kell fordulnia. Ezt telepítse fel a gépére, és máris indíthatja a felvételt. Ilyen programokat például letölthet az alábbi oldalról: http://www.origo.hu/szoftverbazis/index.html.

**K Vehetek fel hanganyagot a videokameráról?**

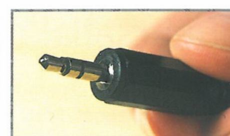
**F** Igen. A videokamerák csatlakozója más mint a magnóké, így szüksége lesz egy erre a célra gyártott kábelre és dugóra, amit a legközelebbi elektronikus eszközöket forgalmazó boltban be is tud szerezni.



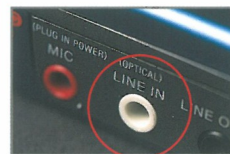




## Szótár



**3,5 mm jack** Elterjedt csatlakozótípus hangberendezésekhez. Az összes magnetofon és számítógépes hangkártya ezt használja.




**Line-In** Audio jelek fogadására kiképzett foglalat. Elektronikus berendezések kapcsolatához való.

**MP3** Digitális hangfájl fajtája, ami az Interneten nagyon népszerű, mivel a minőség megtartása mellett sokkal kevesebb helyet foglal mint a hagyományos WAV fájl.

**Phono connector** Olyan csatlakozófajta, amelyet a leggyakrabban hi-fi és videoeszközök csatlakoztatására használnak

**WAV file** A számítógépeken rögzített hangfájlok egy típusa. A leggyakrabban ilyenek készülnek, amikor Windows-zal vesz fel anyagot.

## Hibakereső

**A rögzített hang torz.** Ez akkor történik legtöbbször, amikor a felvételre használt hangkártya áramkörei túlterheltek. Ennek a kiküszöbölésére először ellenőrizze a felvételre vonatkozó beállításokat. Ezt az alábbi helyen találja: Indítsa el a Hangrögzítőt, a **Start, Programok, Kellékek, Szórakozás** útvonalon keresztül. Válassza a Szerkesztés menüt, majd a **Hangtulajdonságok** opciót, és a **Hangrögzítés** alatt nyomja meg a **Hangerő** gombot.






H-P-73-10-20-076

# Bármi csatlakoztatható

**Egy egyszerű kábel elegendő, hogy a számítógéphez kapcsolhasson egy kazettás magnót. Ezután indulhat a felvétel, átjátszva a hanganyagokat a számítógép merevlemezére.**



**1** A két eszköz összekapcsolásához egy mindkét végén 3,5 mm-es jack dugóban végződő kábelt kell venni. Könnyen és nagyon olcsón beszerezhető.



**2** Keresse meg a Line-In csatlakozót a számítógépen. Ez általában a hangkártyán található, ha mégsem találna ilyet, nézze meg a számítógép és egyéb alkatrészeinek gépkönyvét.

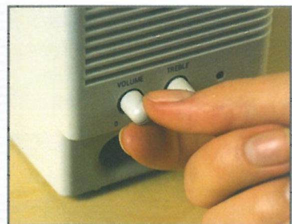



**3** A kábel másik végét a magnó fülhallgató részébe kell csatlakoztatnia.

# A kapcsolat ellenőrzése

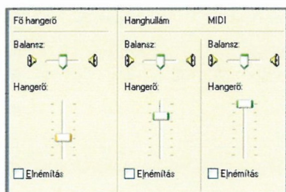
**1** A számítógép hangszóróját halkítsa le. Tegyen egy kazettát a magnóba, és indítsa el a lejátszást.



**2** Fokozatosan emelje a hangerőt a számítógép hangszóróján, amíg tisztán nem hallja a magnón lejátszott kazettát. Ha egyáltalán semmit sem hall, kattintson kettőt a Hangerőszabályzó ikonjára, mire a hangerőszabályzó párbeszédpanel megnyílik. Ha nem találja a Hangerőszabályzó ikonját a tálcán, próbálja elindítani azt a Vezérlőpulton keresztül.

**3** Ellenőrizze, hogy a némítás opció nincs kipipálva, különben semmit nem fog hallani. A hangerőszabályzó csúszkáját húzza fel addig, amíg a nem hallja tisztán a zenét.




# Felvételre készen

**A lehetséges legjobb hangzás elérése érdekében nem kell sok időt eltöltenie, hiszen a beállítások néhány pillanat alatt elvégezhetők, mielőtt elindítja a felvételt. Kövesse az alábbi instrukciókat.**

**1** Válassza ki a Tulajdonságok pontot a Hangerőszabályzó Beállítások menüjében. A megjelenő párbeszédpanelen jelölje be a 'Felvételhez' lehetőséget, majd **OK**.

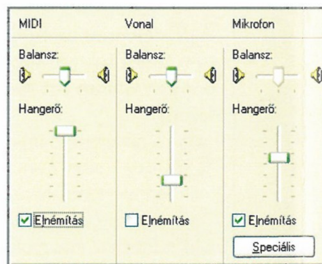





## Ötlet

Készítsen a számítógép merevlemezén egy külön könyvtárat a zeneszámai tárolásának, hogy tudja, hol találja őket, és semmi ne vesszen el.

**2** Azért, hogy biztos lehessen, hogy csak a kazettás magnóról történjék felvétel, minden egyes funkciót némítson el a Line-In (Vonalbemenet) kivételével.




**3** Indítsa el a Hangfelvevőt a Start, Programok, Kellékek, Szórakozás menüsoron keresztül. A kazettás magnó előre- és hátracsévélés gombját használva keresse meg azt az anyagot, amit rögzíteni szeretne és indítsa el a lejátszást, miközben a **Felvétel** gombot megnyomja, melyet piros gomb jelez.






**4** Amikor felvette, amire szüksége volt, nyomja meg a **Megállítás** gombot, melyet egy fekete téglalap jelöl.

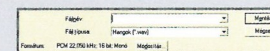


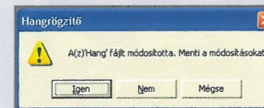

## Fókuszban

# Lejátszás és mentés

**Amint rögzítette a kívánt hanganyagot, célszerű visszajátszania a felvételt. Kapcsolja ki a kazettás magnót, és máris visszajátszhatja a digitálisan rögzített anyagot.**

**1** Nyomja meg a Lejátszás (jobbra mutató kis háromszög) gombot, hogy ellenőrizhesse a felvételt. A digitálisan rögzített, úgynevezett WAV formátumú fájl elmentéséhez a **Fájl** menüből válassza a **Mentés** másként funkciót. Itt megadhatja, hogy hol szeretné tárolni a fájlt a merevlemezen és nevet is adhat neki mentés előtt.






**2** Persze az is lehetséges, hogy nem sikerült a felvétel úgy, mint tervezte (például lemaradt az eleje). Ilyenkor a **Fájl** menü **Új** pontjára kattintva indíthat új felvételt, a felugró kérdésre pedig válaszoljon Nem-et, mivel nem szeretné menteni az előző felvételt. Tekerje vissza a szalagot és próbálkozzon újra.




**3** A Hangrögzítő képes további szórakoztató effekteket hozzátenni a felvételhez. Ilyen például a **Sebesség növelése** vagy a **Visszhangosítás**, melyeket az **Effektusok** menüpontban tud aktiválni.



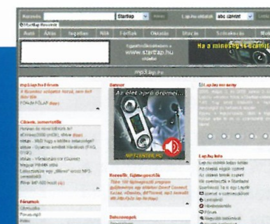
## Ötlet

Vegyen fel gyerekeitől üdvözlőszövegeket és lepje meg velük barátait e-mailen.

## Kisokos

# MP3 zenei fájlok

**A WAV fájlok jól használhatók, de ha az Interneten keresztül szeretné átadni őket másoknak, akkor mindenképpen át kell alakítani ezeket MP3 fájlokká. Ehhez külön erre a célra készített szoftvert kell használnia, amit letölthet az Internetről. Ehhez próbálja ki** a www.mp3.lap.hu oldalt. Az MP3-má alakított fájlokat már könnyedén feltöltheti az Internetre.



# MP3-ra hangolva

**Ezt hallgassa meg!**

## Tartalom

- Hogyan működnek az MP3 fájlok?
- Töltsünk le MP3-lejátszó programot
- MP3 lejátszása a számítógépen
- Saját MP3 zenefájlok létrehozása



A zene digitális tárolásának gondolata nem új keletű elképzelés. Jó néhány évvel ezelőtt ez keltette életre a zenei CD-ket. Azonban az MP3 néven ismert rendszerrel a digitális zenék világa teljesen új értelmet nyert. Akárcsak a CD-k, az MP3 zene is számítógépes adatokként tárolódik. A különbség csak anynyi, hogy az új rendszer tömörítve van. Ez azt jelenti, hogy a hatalmas adatmennyiség ellenére a zenei és mozgókép fájlok mérete az eredeti méret töredékére csökken anélkül, hogy a minőség csorbát szenvedne.

### Zene útközben

Az MP3 fájlok eléggé kicsik ahhoz, hogy az Interneten is elküldhessük őket. Egy másik előnyük, hogy a lejátszáshoz nem szükséges semmilyen különleges eszköz, csak egy lejátszóprogram, például a Winamp. A kártya segítségével megtudhatja, hogyan használjon MP3-lejátszóprogramot, és hogyan töltsön le ingyenes zenét az Internetről.

## Tudta-e?

**Miközben a zenekiadó cégek attól tartanak, hogy az MP3-at a CD-k illegális másolására használják, ők maguk is érdeklődnek a technológia iránt. Lelkesen keresik ugyanis annak a lehetőségét, hogy pénzt keresve terjesszenek zenét az Interneten keresztül. Az MP3 fájlok alacsony előállítási költsége már sok nem jegyzett együttest arra ösztönzött, hogy a saját számait az Interneten tegye közzé a nagyközönségnek.**

Letöltés (Magyar oldalak)
- Alem da lemda
- All In One
- Alter Albumok
- Amatőr Zenei Műhely
- Antal Péter
- A R E N A
- Beats.hu



## Kérdés-felelet

**Egy adott típusú összes fájl keresése, vagy keresés típus és név szerint.**
- ☐ Kép vagy fotó
- ☑ **Zene**
- ☐ Videó

A fájlnév része vagy egésze:
*.mp3

A következőket is teheti...

Speciális keresési beállítások használata

Vissza | Keresés

**K Letöltöttem egy MP3 fájlt, de nem találom a gépemen.**

**F** Ha ismeretlen helyre tesz egy fájlt a számítógépén, akkor a **Keresés** funkciót használhatja a megtalálásához. Válassza a **Start** menüből a **Keresés** pontot. Kattintson a 'Képet, zenét vagy videót' lehetőségre, majd jelölje be a **Zené**t. Írja be, hogy **'*.mp3'**, majd kattintson a **Keresés** gombra. A gép ezután kikeresi az összes mp3 kiterjesztésű fájlt a merevlemezen.

**K Énekes vagyok, és kazettára rögzítettem a számaimat. Átalakíthatom őket MP3 fájlokká?**

**F** Első lépésként a fájlokat fel kell venni WAV formátumban. Ehhez kapcsolja össze a kazettásmagnó kimenetét a hangkártya bemenetével. Rögzítse a felvételeket a Windows Hangrögzítő segítségével. Megtalálja ezt a programot a **Start, Minden program, Kellékek, Szórakozás, Hangrögzítő** útvonalon. A kész WAV fájlok MP3 fájlokká való átalakításához pedig használhatja például a Musicmatch Jukebox nevű shareware programot.

**K Szeretnék letölteni néhány ingyenes számot. Hol találok MP3-akat?**

**F** Szó szerint tengernyi együttes teszi közzé rendszeresen a dalait MP3 formátumban az Interneten. Ebben a legnagyszerűbb, hogy mindenféle zenei stílus elérhető. Kerülje el azonban az illegális MP3 oldalakat, mert az onnan történő zeneletöltéssel megszegi a törvényt.




## Szótár




**Digitális zene** Számítógépre rögzített hanghullámok, melyeket 0-k és 1-ek hosszú soraként tárolunk. Az MP3-ak, a CD-k és a WAV fájlok a digitális zenék hordozói.

**Veszteséges tömörítés** A hangminőséget csak kissé rontó, de a fájlméretet jelentősen csökkentő technika. Az MP3 egy veszteséges tömörítési eljárás, de alig észrevehető változás a CD-minőséghez képest.



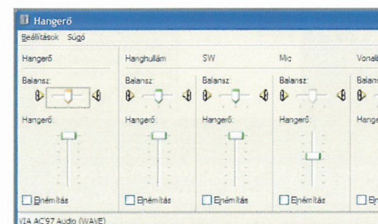
**MPEG** Az MP3-at kifejlesztő Moving Picture Experts Group (Mozgókép szakértők csoportja) rövidítése.

**Shareware** Szabadon terjeszthető program, melynek mottója a „Próbálja ki mielőtt megveszi". Ha úgy találja, hogy a program hasznos, akkor fizet a regisztrációért.




## Hibakereső

**MP3 fájl lejátszása közben nem hall semmit.** Ellenőrizze, hogy a hangszórókat csatlakoztatta-e, és be vannak-e kapcsolva. Aztán a jobb alsó sarokban kattintson duplán a **Hangerő** ikonra. A megnyíló ablakban ellenőrizze, hogy a Hangerő és a Hanghullám értékei nem túl alacsonyak, és nincs alattuk bekapcsolva az Elnémítás jelölőnégyzet. Végső esetben nézze meg a lejátszóprogram hangerőszabályozóját.





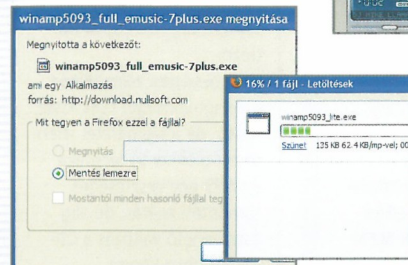

H-P-73-10-20-080

# Szerezzen MP3-lejátszót

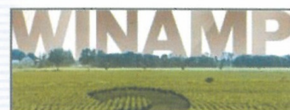
**Mielőtt MP3 fájlokat hallgatna a számítógépén, szüksége lesz egy MP3-lejátszóra, amelyet letölthet az Internetről.**



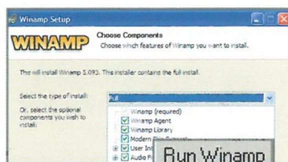
1 Csatlakozzon az Internetre, és keresse fel a www.winamp.com oldalt. Kattintson a **Download** ikonra, és kövesse az utasításokat.



2 Amikor eljön az ideje, jelöljön meg egy helyet, ahová a fájlt szeretné menteni a merevlemezen. Ezután várja meg, míg a letöltés befejeződik.



3 A letöltés befejeződése után keresse meg a fájlt a merevlemezen, és dupla kattintással indítsa el a telepítést.



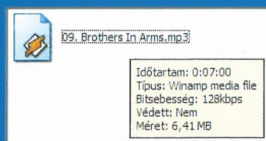
4 Kövesse a program utasításait a telepítés során. Ha elkészült, ellenőrizze, hogy be van kapcsolva a hangszórója, és kattintson a **Run Winamp** gombra.

5 Amint a Winamp betöltődik, hallani fog egy rövid MP3 dalocskát, ami jelzi, hogy a program működik.

## Kisokos

### Helytakarékos MP3

**Elképesztő, hogy milyen sok helyet megtakaríthat az MP3 veszteséges tömörítés használatával. Például egy szokásos CD-n egy 3 perces dal körülbelül 30 MB helyet foglal, míg ugyanez a szám MP3-ba tömörítve mindössze 3,5 MB. Egy CD rendszerint 650 MB-ot tárol, míg MP3-at használva ezen a területen több mint 100 zeneszám fér el.**

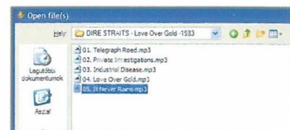



# MP3 fájlok lejátszása

**Az MP3 fájlok meghallgatása nem is lehetne egyszerűbb. Csak annyit kell tennie, hogy megnyitja a fájlt, és rákattint a Play gombra.**



1 Ha még nem indította el a Winampot, akkor keresse meg a **Start** menüben, vagy kattintson az ikonjára az Asztalon. A Winamp főképernyője jelenik meg. Kattintson a **Kiadás**ra. Ha nem tudja melyik az, akkor tartsa az egeret egy kis ideig a gombok felett, amíg megjelenik egy rövid segítő szöveg. Válassza ki azt a gombot, mely felett az 'Open File(s)' felirat jelenik meg.



2 A felugró ablakban keresse meg a lejátszandó zeneszámot, majd kattintson a **Megnyitás** gombra.



3 A program elkezdi lejátszani a dalt. A Winamp mutatja a szám hosszát, és egy téglalapban mutatja a magas és mély hangok arányát.



4 A zene megállításához használhatja a **Stop** vagy a **Pause** gombot.

## Fókuszban

### A Winamp extra szolgáltatásai

**Az MP3 lejátszók a számítógép processzorát használják a fájlok kitömörítéséhez. A szoftver ezzel egy időben meg is változtathatja a dalok hangzását.**



1 Zenelejátszás közben megváltoztathatja a magas és mély hangok frekvenciáját a Winamp Equalizer ablakában található csúszkák segítségével. Kattintson a **Config** felirat alatti kis nyílra a hangszínszabályzó megjelenítéséhez.



2 Amint összegyűlt már néhány MP3 fájl a merevlemezén, elkészítheti saját válogatását. Kattintson a Playlist Editor gombra (PL) a művelet megkezdéséhez.

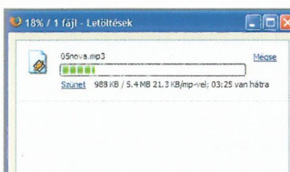
3 A listakészítő ablakban kattintson az **Add** gombra és aztán válassza ki az **Add Files** pontot az MP3 fájlok megkereséséhez és csatolásához. A Winamp a megadott sorrendben fogja lejátszani a számokat.



# MP3 zenefájlok letöltése

**Az MP3 fájlok beszerzésének legjobb forrása az Internet. Számos oldal foglalkozik kimondottan MP3 zenefájlok terjesztésével.**

1 Csatlakozzon az Internethez, és látogasson el a zenearuhaz.t-online.hu címre. Használja a zenei stílusok kiválasztásához a bal oldalt található kategóriákat. Nézze át a kínálatot, majd válasszon egy letöltendő számot.



2 Mentse el az MP3 fájlt a merevlemezre. Ha csak modemes elérése van, akkor készüljön fel arra, hogy egy normál zeneszám letöltése akár fél óráig is eltarthat, de inkább fizessen elő valamelyik szélessávú szolgáltatásra.



# Videózás és számítógép

**Látótérben maradunk**

## Tartalom


- Tanulás a kép-digitalizálásról
- Képdigitalizáló kártya kiválasztása
- Számítógép kompatibilitási vizsgálat
- A videoforrás és a PC összekapcsolása



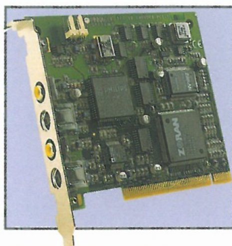

Ha rendelkezik digitális vagy analóg videokamerával, és szeret otthoni videókat készíteni, akkor a számítógép nagy segítségére lehet abban, hogy vidám, kifejező és szórakoztató, tetszőlegesen összeállított anyagokat készítsen, akár feliratozással is. Csak csatlakoztassa a videokamerát a számítógépéhez a megfelelő kártya közbeiktatásával, és máris használhatja a PC-jét szerkesztésre vagy akár a film minőségének javítására. A filmekhez adhat zenei betéteket vagy vizuális effekteket, hogy professzionálisabbak legyenek. A video és a számítógép kombinálásával megduplázható az élvezet anélkül, hogy méregdrága digitális kamerát használna.

## Új lehetőségek

Ez a kártya segít eldönteni, mikor és milyen képdigitalizáló kártyát válasszon. Arra is kitér, hogy a képdigitalizáló kártya és a számítógép milyen módon tud együtt dolgozni, hogy a lehető legtöbbet tudja kihozni belőlük.

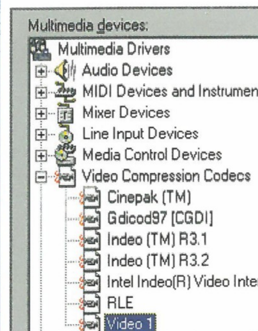
## Tudta-e?

**A számítógép standard videokártyája legtöbbször nem alkalmas képdigitalizálásra, ennek az eszköznek csupán az a feladata, hogy a monitoron megjelenítse az adatokat. Videokamerás kapcsolat létrehozásához egy erre a célra kifejlesztett képdigitalizáló kártyát kell használnia. Ennek az a feladata, hogy a videojeleket digitális formátumba konvertálja át, ami már tárolható és kezelhető a számítógépen. Az ilyen adatállományok visszaalakíthatók video formátumba, és videoszalagon rögzíthetők későbbi videomagnós vetítésekhez.**





## Kérdés-felelet




**K A használatos videotömörítő eljárások kihatnak a filmek minőségére?**

**F** Ha erős tömörítő eljárást alkalmaz, hogy helyet spóroljon meg a merevlemezen, néha észrevehető lesz, hogy színek elvesznek. Próbáljon ki különböző tömörítő eljárásokat, hogy kitapasztalja az optimális megoldást a minőség megtartása és a helymegtakarítás között. A videotömörítést az alábbi helyen érheti el: **Start** menü, **Beállítások, Vezérlőpult**. Ott válassza a **Multimédia** ikont, majd a **Speciális** gombot és végül a **Video Kodekek**-et.

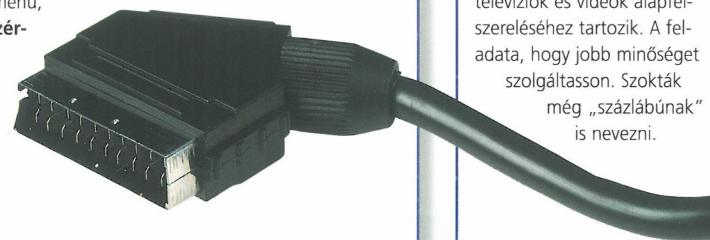
**K Vehetek fel videót a SCART csatlakozón át a videomagnóval?**

**F** Igen. Ehhez egy SCART csatlakozóval össze kell kapcsolni a videomagnót a képdigitalizáló kártyával. Ha esetleg nincsenek ilyen ki- és bemenetek, akkor lehet vásárolni megfelelő adaptert hozzájuk a szakboltokban.



**K Kell csinálnom bármi mást, amikor videokamerával rögzítek?**

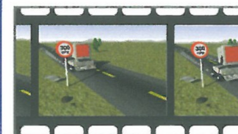
**F** Próbáljon meg összekötő szövegeketmondani az anyag elejére és végére, meg az egyes anyagok közé is, ahova célszerű. Ne csak a képeket rögzítse, rámondásokkal tegye személyesebbé a filmet.



## Szótár

**Kodek** Rövidítés a tömörítésre/kitömörítésre vonatkozóan. A kodek egy szoftveres eljárás, ami azért felelős, hogy digitális fájllá alakítsa és tömörítse az anyagot.

**FPS** Kép per másodperc. Összehasonlításképpen a televíziók normálisan 25 képet jelenítenek meg másodpercenként, hogy ne lássunk villódzást vagy szakadozást.



**S-Video** Magas minőséget visszaadó videoformátum, melyet a felső kategóriás videokamerák és más videofelszerelések használnak.

**SCART** Kétirányú kapcsolatot fenntartó, 21 tűs csatlakozó típus, mely a modern televíziók és videók alapfelszereléséhez tartozik. A feladata, hogy jobb minőséget szolgáltasson. Szokták még „százlábúnak" is nevezni.

## Hibakereső

**Aggódik amiatt, hogy a számítógépe túl régi és elavult videoszerkesztésre.**

A videoszerkesztéshez leginkább szükséges tényező a tárhely és a gyorsaság. A PC-n sok helyre van szükség a videoanyagok nagysága miatt, és minimum 512 MB RAM szükséges egy gyors processzorral. Ha a számítógépe nem éri el ezeket a minimális követelményeket, akkor egyszerűen nem lesz képes rá, hogy videoanyagokat szerkesszen.



H-P-73-10-20-079

# Képdigitalizáló kártya választása

**Számos jellemző van, amit meg kell vizsgálni, mielőtt képdigitalizáló kártyát választunk a számítógéphez.**

Az egyik legfontosabb dolog, hogy a képdigitalizáló kártya kompatibilis legyen a videokamerával és a videomagnóval. A legtöbb esetben ez nem okoz gondot, mert a szokásos kapcsolati lehetőségek vannak ezeken az eszközökön, de elképzelhető, hogy S-Videoval találkozunk.




## A kapcsolat ellenőrzése

Az S-Video jobb minőséget képes visszaadni, de ennek érdekében a számítógéppel szemben támasztott igények is megnőnek, például a processzor sebességére vonatkozóan. Ellenőrizze a videokamerát, hogy milyen lehetőségei vannak! Ne aggódjon, ha csak a szokásos kapcsolati lehetőségeket találja, mivel az is tökéletesen megfelel az otthoni felhasználás feltételeinek. Egy videoszerkesztő szoftver nem tartozik a legolcsóbbak közé, de a legtöbb képdigitalizáló kártyához általában ingyen adnak egy csökkentett képességű verziót, amiből egy-két extra funkció hiányzik. Azt is meg kell vizsgálni, hogy a meglévő hangkártya kompatibilis-e a képdigitalizáló kártyával, mert néhány képdigitalizáló kártya ezen keresztül továbbítja a hangot. A csúcskategóriájú képdigitalizáló kártyák közül vannak, amelyek további funkciókat is nyújtanak, mint például webkamerán keresztül vagy televízióból való felvételt.



### Kisokos

## Szalagról lemezre



**A PAL európai standard televíziókhoz és videókhoz; Amerikában az NTSC-t használják. Egy PAL kép 625 sorból és 768 oszlopból tevődik össze, a közvetített jel 25 képkockát tartalmaz másodpercenként. Ebből a jelsorozatból minden másodperc több mint 10 megabájt. Természetesen a videoszerkesztő szoftverek és egyéb eljárások tömörítik a videojeleket, hogy nagymértékben csökkentsék a helyigényt. Azért mindenesetre legyen felkészülve még egy rövidebb film esetén is arra, hogy elegendő hely legyen a merevlemezen.**

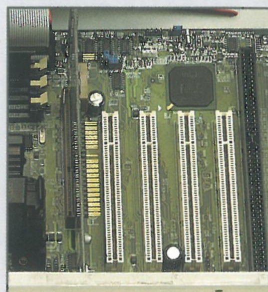


### Fókuszban

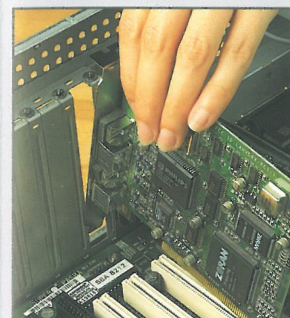
# A képdigitalizáló kártya beállítása

**Ha magabiztos egy számítógép szerelésében, önállóan is installálhatja a kártyát. Ha nem járatos ebben, kövesse az alábbi útmutatót.**

Hogy üzembe helyezhesse a képdigitalizáló kártyát, első lépésben nyissa ki a számítógép dobozát. A kártyák csatlakoztatásához úgynevezett bővítőrések állnak rendelkezésre, melyekbe beillesztve, majd benyomva létrehozhatja a kapcsolatot. Hogy pontosan melyik bővítőrésbe kell bedugni a képdigitalizáló kártyát, azt annak kialakítása dönti el. Szigorú szabványok írják elő, melyik eszköz csatlakoztatását milyen módon kell megoldani. Léteznek olyan gépek is, melyek alapkiépítésben rendelkeznek ilyen fajta kártyákkal. Erről a legtöbb számítástechnikai szaküzletben szívesen nyújtanak felvilágosítást.

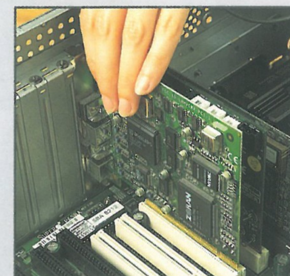


**1** Sok a különböző méretű csatlakozó, de rossz helyre nem dughatja a kártyát, mert az csak a megfelelő résbe illeszkedik.



**2** Gyakran szükséges lehet a gép hátuljából eltávolítani egy kis fém lapot, hogy helyébe a PC hátuljánál a kártyát lecsavarozhassa.

**3** Amikor benyomja a bővítőrésbe a kártyát, bizonyosodjon meg, hogy pontosan érintkezik-e, azaz ütközésig nyomta-e a csatlakozóba, és lehetséges-e kis csavarral a házhoz rögzíteni.



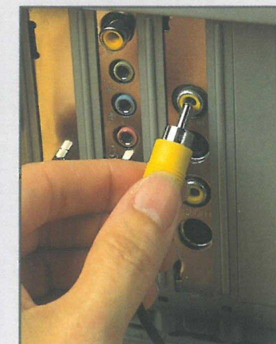
**5** Ellenőrizze kamerájának kimeneti csatlakozóját és a kártya megfelelő csatlakozójával kösse össze. Ilyenkor használja inkább a hálózati feszültséget.

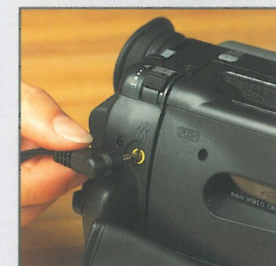


### Ötlet

**Jelölje kis tapadós címkékkel, melyik csatlakozót hova kell dugnia.**

**4** Szerelés közben megbarátkozhat a ki- és bemeneti csatlakozókkal is, illetve ezek helyes összeillesztésében a színek is segíthetnek.



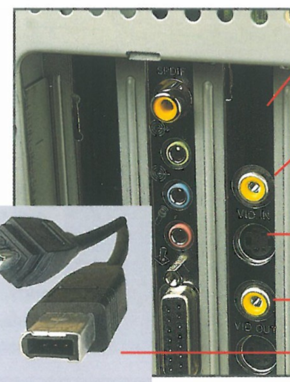




## Működtetés

**A csatlakoztatás és a kártyához kapott szoftver telepítése után máris készen áll a berendezés.**

Indítsuk el a videofelvevő programot, és kezdődhet a film lejátszása. Ki kell tapasztalni, melyik a legjobb beállítás. Magas minőségű videoanyagokból csupán pár másodpercnyi is soksok megabájt helyet igényel a merevlemezen.



**Ahhoz, hogy maximálisan kihasználhassa az S-Video lehetőségeit, ezt a csatlakozót használja az S-Video 'out' kimenetével összekötve**

**Video kimeneti csatlakozó – ide csatlakoztassa a videokamera 'in' kimenetét**

**Ha rendelkezik S-Video kamerával és erős számítógéppel, akkor ezt a csatlakozót használja**

**Video bemenet csatlakozó – ide csatlakoztassa a videokamera 'out' kimenetét**

**Manapság egyre jobban terjed az úgynevezett firewire kapcsolat**

# DVD-k és más filmek

A legújabb WinDVD

## Tartalom


- A WinDVD szolgáltatásai
- Filmek lejátszása
- Extra funkciók egyszerű felületen
- Zenét is lehet hallgatni?





Egyre többször játszunk le DVD-filmeket számítógépünkön. Kezdetben senki sem akarta a filmeket a kisebb számítógépes képernyőn nézni, ha már egyszer úgyis van egy jóval nagyobb átmérőjű tévékészüléke. A számítógépekbe szerelt videokártyák képességei azonban az utóbbi években sokat fejlődtek, s így lehetővé vált a televízió közvetlen csatlakoztatása a számítógéphez. Ez az asztali DVD-lejátszók szerepét kérdőjelezte meg, hiszen többnyire van már DVD-olvasó a számítógépben is.

### DVD-lejátszó programok

A számítógépbe szerelt DVD-meghajtók megjelenése után nem kellett sokáig várni az első DVD-filmek lejátszására alkalmas szoftverekre, melyek közé tartozott a WinDVD is. Az évek során az egyszerű DVD-lejátszó programból mára szinte teljes körű médialejátszó alakult ki, mely már nem csak filmeket, hanem a legelterjedtebb hangformátumok lejátszására is képes. A kártya a WinDVD jelenlegi legfrissebb 7-es változatát mutatja be.

## Tudta-e?

**A WinDVD a DVD-filmek lejátszásán kívül más típusú filmek lejátszására is alkalmas, így a megfelelő kodekek telepítése után elbánik a QuickTime, az MPEG, a Real és a Windows Media formátumú állományokkal is. A szükséges kiegészítők telepítését a WinDVD gépre kerülése után a telepítőprogram fel is kínálja. Az előzőeken kívül lejátszhatók a most készülődő, nagy felbontású WMV-HD formátumú filmek is, melyek részletgazdagságukkal és csodálatos színeikkel a jövő filmes formátumát képviselik.**

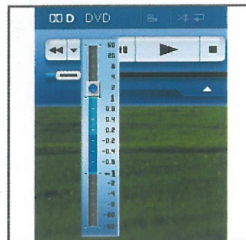





## Kérdés-felelet

**K Próbálkoztam egy rész kiemelésével, de túl gyorsan zajlik a jelenet. Mit tehetnék?**

**F** Lehetősége van a film lejátszási sebességét csökkenteni. Lejátszás közben nyomja meg az **Alt+P** gombokat, és válassza ki a megfelelő gyorsaságot. Akár negatív értéket is választhat, vagyis visszafelé is futtathatja a filmet.



**K Hogyan nézhetném a filmet teljes képernyőn?**

**F** Nagyon egyszerű. A szokásos Windows gombbal, ami az ablakok méretét maximálisra állítja. Keresse a négyzetet a jobb felső sarokban.

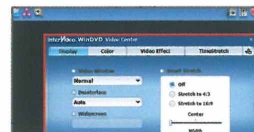



**K Nyelvgyakorlás céljából szeretném a filmeket angolul nézni, de magyar nyelvű felirattal. Lehet ezt?**

**F** Igen. A legegyszerűbb módja a beállításnak, ha a jobb gombbal kattint a program ablakában, és a **Hang** menüpontnál kiválasztja az angolt, majd a **Felirat** menüpontnál a magyart.



**K Hogyan optimalizálhatnám a film megjelenítését?**



**F** A képernyő alján, a kezelőszervek között a jobb szélen levő gomb a Video Center. Itt számos különleges hatást állíthat be, kiválaszthatja a kijelző típusát (monitor, TV, projektor stb.), megváltoztathatja a kép méretarányait is.

## Szótár

**Kodek** A kódoló-dekódoló szópár rövidülése. A filmek tömörítéséhez és lejátszásához használatos fájlok megnevezése.

**QuickTime** Az Apple által kifejlesztett filmtárolási mód.




**MPEG** Tömörített mozgókép formátum, többféle változata is létezik.

**Real** Egy másik filmes formátum, melyet leginkább on-line adásoknál használnak.

**WMV-HD** Nagy felbontású (1080*720) filmes formátum, mely 7+1 csatornás hangot tartalmaz.

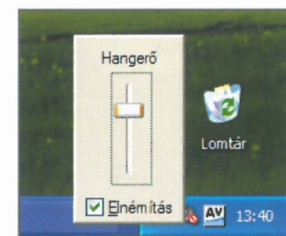
**Projektor** Gyakorlatilag egy vetítő, mely a számítógép képét egy vászonra vagy a falra vetíti. Ez már nagyon közel áll a valódi mozi élményéhez.



## Hibakereső

**Elindult a film. Szép a kép, de nincsenek hangok.**

Ellenőrizze, hogy a hangszóró csatlakozói megfelelően illeszkednek a géphez. Ha ez rendben van, akkor nézze meg, nincs-e elnémítva a hang a számítógépen. A jobb alsó sarokban található hangszóró ikonon egy pirossal áthúzott kör jelenik meg elnémításkor. Ennek eltüntetéséhez kattintson az ikonra, és vegye ki a pipát az Elnémítás mezőből. Ha még mindig nincsen hang, akkor állítsa nagyobbra a hangerőt az **Elnémítás** mező felett vagy a hangszórón (esetleg a tévékészüléken).




H-P-73-10-20-086

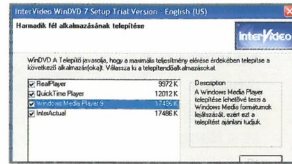
# Első lépések

**A WinDVD programot gyakran csomagolják ajándékként DVD-meghajtók vagy alaplapok mellé. Létezik kipróbálható verziója is, így nem kell zsákbamacskát vennie.**

**1** Látogasson el a www.intervideo.com oldalra, és kattintson a WinDVD program képére, majd a következő ablakban a **Free Trial** gombra. A következő képen nyomja meg a **Download** gombot, a letöltés megkezdődik.



**2** A telepítés menete a szokásos licencszerződés-elfogadás, a telepítés helyének kiválasztása és az elhelyezendő ikonok elrendezése, valamint a fájlok felmásolása után a kiegészítő programok telepítési lehetőségével folytatódik.



**3** Ha igényli a WinDVD program szolgáltatásait, jelölje meg a listán a tételeket. Ez számos esetben újabb internetes letöltéseket tesz szükségessé.

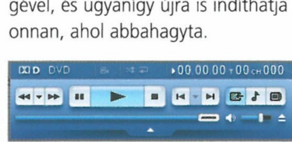
# Filmek lejátszása

**Amikor filmeket játszunk le, az elsődleges szempont, hogy a program könnyen kezelhető legyen, és a legfontosabb funkciók néhány kattintással elérhetők legyenek.**

**1** Helyezzen DVD-filmet a meghajtóba. Ha a telepítés során azt a lehetőséget választotta, hogy a DVD-filmeket automatikusan a WinDVD játssza le, a program önműködően elindul, és megjelenik a film menüje. Ha nem így lenne, indítsa el a WinDVD-t a **Start** menüből, vagy kattintson a jobb gombbal az értesítési területen található, V betűt formázó ikonra, és a gyorsmenüben kattintson a **WinDVD** lehetőségre.



**2** Ha megjelent a menü, akkor többnyire ki kell választania a nyelvet, vagy csak a lejátszás gombra kell kattintania a film elindításához. A futó filmet bármikor megállíthatja a navigáló gombok segítségével, és ugyanígy újra is indíthatja onnan, ahol abbahagyta.

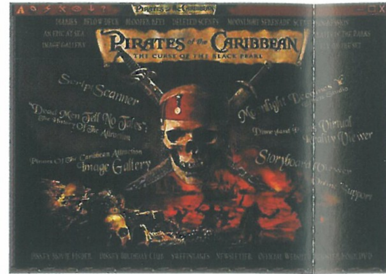


**3** A WinDVD-hez opcionálisan rendelhető távirányító is. Akár már a program indítását is a távirányítóról kezdeményezheti.



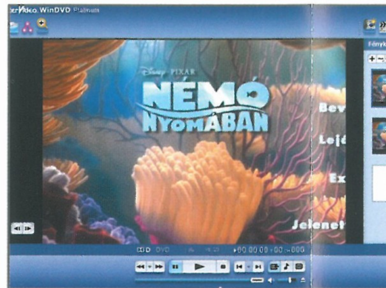
# Különleges szolgáltatások

**A DVD-lejátszó programok között csak csekélyek a különbségek. A szolgáltatások nagyjából ugyanazok, és a programok kinézete is általában vonzó.**

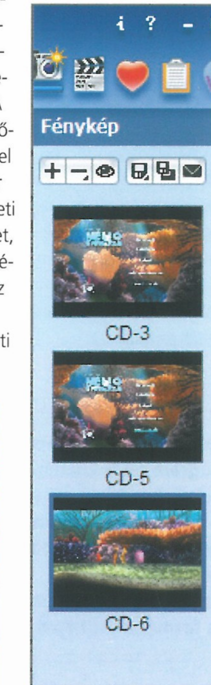


**InterActual** A DVD-filmek általában rendelkeznek egy rejtett menüvel is, mely több funkciót tartalmaz, de csak az InterActual kompatibilis lejátszókkal tekinthető meg, vagyis az asztali lejátszók eleve ki vannak zárva. Ebben a rejtett menüben többnyire a készítéssel kapcsolatos kiegészítő információkat, az eredeti skicceket és képeket talál, de invitálhatják virtuális utazásokra is.

**Részlet kiemelése** Filmnézés közben a WinDVD képes a kép egy adott részének a megjelenítésére. Kattintson a bal felső sarokban található **Zoom and Pan** gombra, és jelölje ki azt a részt, amit kiemelve szeretne látni. A képernyőn most a kijelölt részt látja csak, de nagyobb méretben. Ha szeretne visszatérni a teljes képhez, kattintson újra a gombra. Ez a funkció nagyon jól jöhet, ha mondjuk egy apró részletre kíváncsi.



**Pillanatfelvételek** A WinDVD segítségével képernyőfotókat készíthet kedvenc filmjeiből. Kattintson a fényképezőgépet ábrázoló ikonra a jobb felső sarokban. Láthatja, hogy a kép jobb oldalán megjelenik egy sáv, mely majd a képernyőképeket tartalmazza. Miközben fut a film, csak meg kell nyomnia az üres képhelyek feletti + jelet. A kép a következő üres képhelyre kerül, majd az újabb képek a további helyekre kerülnek. A kis kezelőszervekkel bármikor elmentheti a képeket, vagy tapétaként az asztalra helyezheti őket.

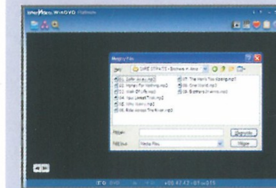



## Fókuszban

# Zenehallgatás

**Furcsa szerepkör egy DVD-lejátszótól, de a WinDVD tökéletesen elboldogul az MP3 és más zenei fájlok lejátszásával is.**

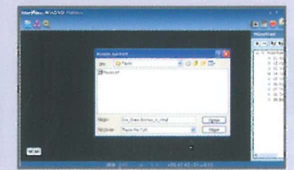
**1** Zenehallgatáshoz nem kell egyebet tennie, mint a bal felső sarokban található mappa ikonra kattintani és a **Fájl megnyitása** lehetőséget választani. Itt a már jól ismert ablak fogadja, ahonnan kiválaszthatja a lejátszandó fájlt. Ezután már hallhatja is a zenét.



**2** Természetesen nem túl élvezetes minden egyes zeneszám után újra elvégezni a fenti műveletsort. De nincs is erre szükség, ugyanis a műsorfüzet funkciót remekül lehet használni a zenei anyagok listáinak összeállítására is.



**3** A kész listát érdemes elmenteni, hogy legközelebb ne kelljen vele bajlódni. Kattintson a lista fölött az **Export** gombra, és adjon nevet a listának.



**Gyorsklip** Szinte ugyanezt játszhatja el a QuickClip lehetőséggel, csak itt rövid mozgó képsorokat menthet el a filmből animált GIF formátumban. Egy klip maximum 30 másodperc hosszú lehet. Megadható a képváltások ideje, illetve a kép mérete.



**Könyvjelző** Ezzel a hasznos szolgáltatással megjelölheti a legérdekesebb jeleneteket, melyeket aztán egyetlen kattintással újra lejátszhat vagy megmutathatja ismerősének. Kattintson a szívet ábrázoló ikonra, és az előzőekben megismert módszerrel készítsen könyvjelzőket. A könyvjelzőre duplán kattintva elindul a jelenet.



**Lejátszási lista** A könyvjelzőtől jobbra látható csíptetős tábla ikonra kattintva egy programozható műsorlistát talál. Alapértékként nem szerepel benne semmi, de könnyű szerrel felvehetők bele elemek. Kattintson a + jelre, és válassza ki a lejátszandó fájlt. Ha mondjuk egy CD-n több kisebb film található, és egymás után szeretné őket megnézni, akkor vegye fel őket a műsorfüzetbe. Ezután nem kell egyesével megnyitnia a fájlokat, a WinDVD szép sorban lejátssza őket.

# DVD-k lejátszása

## Felgördül a függöny

## Tartalom

- A Windows Media Player megnyitása Windows XP alatt
- A Media Player vezérlői és szolgáltatásai
- A mozivászon méretének beállítása



Nem minden XP-felhasználó tudja, hogy számítógépe DVD-k lejátszására is alkalmas. A DVD-t ugyanoda kell behelyezni a számítógépben, ahová a CD-lemezeket. A számítógép alkalmasságának megvizsgálására a legegyszerűbb megnézni, hogy a meghajtó elején van-e DVD logó. Szükség lesz még egy multimédia lejátszó programra is, mint a Windows Media Player. Nézhetjük a filmet a teljes képernyőn, vagy ha úgy tetszik, egy kis ablakban, miközben folytatjuk a munkát egy másik programmal.

### Jelenetről jelenetre

A Media Player DVD-vezérlői pontosan olyanok, mint egy normál DVD-lejátszóé, és ugyanúgy kiválaszthatjuk a jeleneteket, és használhatjuk a DVD menüjét, amely elérhetővé teszi az extrákat, az életrajzokat és így tovább. Akár még a televízióra is csatlakoztathatjuk a számítógépet, s akkor nagy képernyőn nézhetjük a mozit.

## Tudta-e?

**A DVD közelebbi betekintést enged a mozirajongóknak a filmipar működéséről és a mozifilmek készítéséről. A legtöbb új DVD-film eleve egy sor extra szolgáltatással bír, gyakran tartalmaznak kommentárokat a rendezőtől, bemutatókat a speciális trükkökről, sminkekről, kivágott jeleneteket, és adatokat a színészekről és a készítőkről. A jövőben megnézhetjük majd ugyanazt a jelenetet újra és újra más kameraállásokból is.**




## Kérdés-felelet




**K Hogyan köthetem össze a számítógépet a TV-vel, hogy nagyobb képernyőn nézhessem a filmet?**

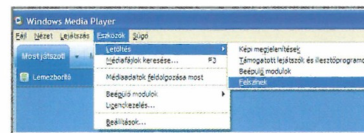
**F** Ez a grafikus kártya jellemzőitől és a televízió korától függ. Ha a grafikus kártya rendelkezik TV-kimenettel akkor minden nehézség nélkül összekötheti a TV-vel. Azonban a televíziónak is rendelkeznie kell a megfelelő aljzattal. A szabványok lehetnek különbözőek, ezért kérdezze meg a helyi számítógép-kereskedőket az aktuális trendekről.

**K Van más DVD-lejátszó szoftver is?**

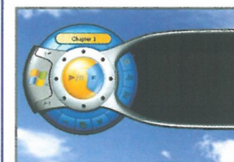
**F** Igen, sok program létezik. Az egyik legnépszerűbb alternatíva a WinDVD. Az ingyen kipróbálható változat letölthető a www.intervideo.com címről. Az oldal bal alsó sarkában található WinDVD 6 mellett kattintson a **Free Trial** gombra, és töltse le a programot. Sajnos a kipróbálható verzió csak 5 percig működik, de megvásárolhatja a teljes verziót az Intervideo weboldalán.

**K Azt hallottam, hogy megváltoztathatom a Media Player kinézetét. Igaz ez?**

**F** Igen. Kattintson a **Felszínválasztó**ra, és válasszon a listából. Másik lehetőségként letölthet felszíneket a Windows Media Player honlapjáról. Kattintson az **Eszközök**, **Letöltés** és **Felszínek** pontokra. Ez megnyitja a Media Player felszínek oldalát a böngészőben. Innen letöltheti a jónak tartott felszíneket. Vegye azonban figyelembe, hogy a felszínek a hangfájlok lejátszásánál működnek igazán jól, mivel a felszínek csak kompakt módban alkalmazhatók, és ott nincs kellő hely DVD-filmek lejátszására. Kicserélheti a Media Player ablakának színezését is a **Színválasztó** segítségével.




## Szótár



**Felszín** Szoftver számára választható kinézet. Sok program, köztük a Windows Media Player is megengedi a felszínek igény szerinti letöltését.

**Lejátszási lista** Eszköz, melynek segítségével a kiválasztott médiafájlok lejátszhatók a számítógépen.

**IDE csatorna** Adatcsatorna, amelyen az adatok a DVD-meghajtótól a processzorhoz vándorolnak.

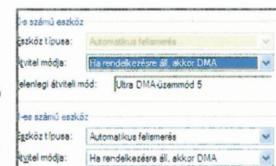
**Dolby Digital** A minőségi digitális hangképzés egyik szabványa. Az 1956-ban alapított Dolby Laboratories cég indította el a hangfelvételek minőségének javítását. A Dolby Digital rendszer hat hangcsatornát (bal, közép, jobb, külön bal, külön jobb és hátsó) támogat, amely Dolby Surround néven is ismert.



## Hibakereső

**Gyakran ugrál a film. Mit tehetek?**

Kattintson jobb gombbal a **Sajátgép** ikonon, és a felbukkanó menüből válassza a **Tulajdonságok** pontot. Válassza a **Hardver** fület, majd az **Eszközkezelő**t. A következő ablakban kattintson duplán az **IDE ATA/ATAPI vezérlők** pontra. Kattintson a jobb gombbal az **Elsődleges IDE csatorna** pontra, válassza a **Tulajdonságok** pontot. Ellenőrizze, hogy a Speciális beállítások fülön az 'Átvitel módja' mezőben a Ha rendelkezésre áll, akkor DMA lehetőség van-e bejelölve mindkét eszköz számára. **OK**, majd ismételje meg az eljárást a **Másodlagos IDE csatorna** eszközeivel is.

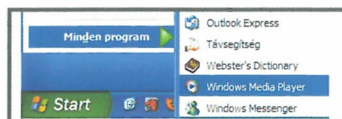


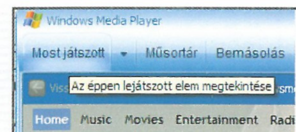

H-P-73-10-20-079

# DVD-film lejátszása

**A kedvenc DVD-filmjének megnézése egyszerű dolog a Windows Media Player programban.**

**1** Nyissa meg a Windows Media Player-t a **Start** menü, **Minden program, Windows Media Player** útvonalon.

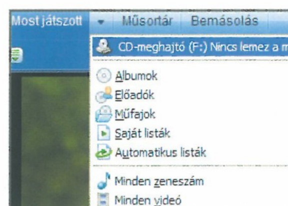



**2** Most helyezze be a DVD-t a DVD-meghajtóba.

**3** A Media Player ablakában kattintson a **Most játszott** gombra a bal felső sarokban.

**4** Ha a mozi nem jelenik meg a főablakban, akkor kattintson a **Most játszott** gombtól jobbra található kis háromszögre, és válassza ki a listából a DVD-lejátszót. A filmnek most már el kell indulnia.






**5** A legnagyobb képméret eléréséhez kattintson a Teljes képernyő gombra vagy kattintson a jobb gombbal a képernyő területére, és a menüből válassza a **Teljes képernyő** módot.

**Most játszott beállításainak kiválasztása** Beépülő modulok és bővítmények kezelése és letöltése (Ezeket olyan dolgokra lehet használni, mint a Színválasztó, a Hangszínszabályozó stb.)

**Alkalmazásmenük elérése** A normál menürendszer elérésére szolgál

**Kis méret / Teljes méret** A Kis méret a Media Playert gombbá változtatja a Tálcán. A Teljes méret visszaállítja az eredeti méretet

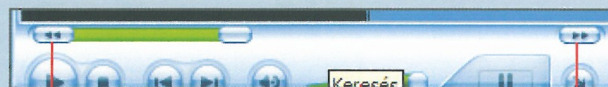
**Bezárás** Leállítja a Media Player programot és bezárja a lejátszási ablakot




## Fókuszban

# A Media Player vezérlői

**Beállíthatja a hangerőt, elnémíthatja a hangokat és megkeresheti a különböző jeleneteket ezeknek a gomboknak a használatával. Ki is tesztheti a mozivásznat a teljes képernyőre.**




**Visszatekerés**

**Keresés** A jeleneteken belül való keresésre, illetve maguknak a jeleneteknek a megkeresésére használható gombok

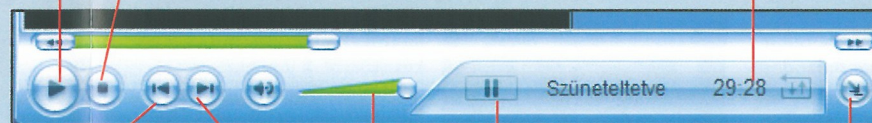
**Gyors előretekerés**

**Lejátszás**

**Leállítás** A gomb megnyomására a film lejátszása végleg megszakad

**Információs sáv** A DVD adatait vagy az adott helyzetet leíró információkat jelenít meg

**Eltelt idő** Beállítható a filmből eltelt, a filmből hátralévő és a filmből eltelt plusz a teljes játékidő kijelzése




**Előző** A megkezdett jelenet elejére vagy az előző jelenet elejére ugrik

**Következő** A következő jelenet elejére ugrik

**Hangerő** A hangok erősségét szabályozza

**Szünet** A két függőleges vonal megnyomására a felvétel szünetel

**Elnémítás** Leállítja a hangsávot, ameddig újra meg nem nyomja a gombot

# Borító-vadászat

**A CD új ruhája**

## Tartalom

- Az Album Cover Finder letöltése és telepítése
- Zenei albumok borítójának keresése
- A teljes verzió funkciói
- Album katalógus készítése



Sokszor szeretnénk megtudni, hogy egy bizonyos zenei album mely számokat tartalmazza, és hogyan is néz ki. Arra is kíváncsiak lehetünk, hogy egy-egy zenekarnak hány albuma jelent meg eddig. Az Interneten persze számtalan találatot kaphatunk, de ha az albumokról akarunk többet is megtudni, jól jöhet egy olyan kereső, amely kifejezetten ehhez nyújt segítséget. Ilyen az Album Cover Finder.

### Képes katalógus

Az Album Cover Finder ingyenes változata csak egyszerű keresést tesz lehetővé, fizetős változata ennél többet kínál, azzal már a zeneszámok listája, valamint a zenekar összes albuma megjeleníthető. Szerencsére minden indításkor eldönthetjük, hogy negyedórán keresztül használjuk-e a teljes verziót, így megismerhetjük a fizetős program plusz funkcióit is. Ha kedvenc előadói albumairól, vagy az otthoni CD-tárról készítene katalógust, akkor az Album Cover Finderrel a számok listájától a képekig mindent le tud tölteni egy Word vagy akár Excel fájlba, ezzel követheti, milyen albumokkal rendelkezik, mit szeretne beszerezni, mit adott kölcsön barátainak.

## Tudta-e?

**Ha az Internetről szeretné letölteni a magyar előadók albumainak borítóit, látogasson el a http://boritok.try.hu/ weboldalra, ahol alfabetikus listából választhatja ki az előadót, majd az adott borítót. Ha megtalálta, kattintson rá, és automatikusan megindul a letöltés a gépére.**

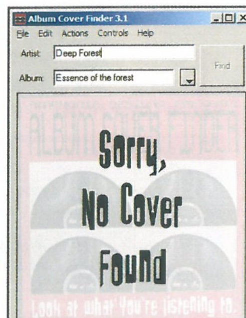


**Onnan meg tudja nyitni és felhasználhatja katalógus készítéséhez, vagy egy elveszett vagy megsérült borító pótlásához. Ha DVD-borítókra is kíváncsi, akkor egy jó linkgyűjtőhelyet talál a http://www.linkkatalogus.hu/letoltes/cd_dvd_boritok oldalon is.**

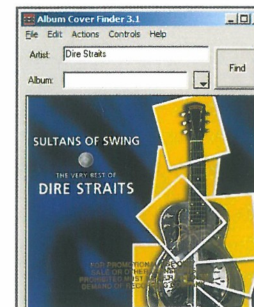


## Kérdés-felelet

**K Beírtam a keresett zenekar nevét, de nem történt semmi, mi a gond?**




**F** Ellenőrizze le, hogy jól adta-e meg a zenekar nevét. Ha ez rendben van, akkor az album címét is ellenőrizze le, mert ha helyesírási hibát tartalmaz, akkor nem fogja a program megtalálni. Ha így sem jár sikerrel, akkor vélhetően ez az album nem szerepel abban az adatbázisban, amelyből a program dolgozik. Keressen egy másik albumot, ami nem biztos, hogy a keresett darab lesz. Azt is érdemes tudni, hogy ha csak az album nevét írja be, akkor csak annak az egy albumnak a képe töltődik le, és az album katalógus (teljes verzióban) üres marad.

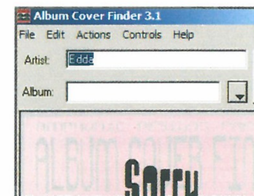



**K Tudok keresni csak előadóra vagy csak albumra?**

**F** Igen, ez nem okoz gondot az Album Cover Findernek. Ha előadóra keres, akkor csak egy borítót hoz elő,

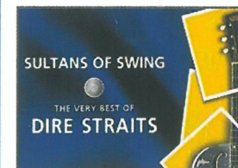
**K Magyar számokat is találhatok az Album Cover Finderrel?**

**F** Sajnos, magyar előadók albumainak borítóit nem lehet megkeresni az Album Cover Finderrel, adatbázisában valószínűleg nem szerepelnek magyar albumok.




## Szótár

**Album** Egy zenekar, egy előadó egy téma vagy egy időszak köré illeszkedő számainak összessége CD-n vagy lemezen.



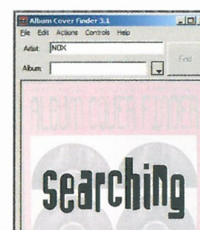

**Borító** A hagyományos hanglemeznek a borító jelentette a védelmet és az információs felületet, a CD lemez borítója a műanyag tokon belül található, amelyben füzetet is talál.

**Album Cover Finder** A program neve, amely egyben funkciójára is utal, azaz a zenei albumoknak keresi meg a borítóját. Itt kifejezetten az elülső borítót jelenti csak, azt a képet, amelyet akkor látunk, amikor a CD-t a kezünkbe vesszük, és látjuk, ki a szerző és mi az album címe.




## Hibakereső

**Nincsenek meg az albumok, nem talál semmit a program.** Ennek lehet az az oka, hogy nincs meg a keresett album, de az is előfordulhat, hogy az Internet-kapcsolattal van valamilyen probléma. Sajnos a program külön nem jelzi, ha az Internet-kapcsolat megszakadása miatt nem tud találatot előhozni. Maga a jelenség tényleg olyan, mintha csak nem találná meg az albumot. Győződjön meg róla, hogy az adatokat helyesen írta-e be, majd nézze meg, hogy az Internet-kapcsolat rendben működik-e, ha igen, akkor a program is működni fog.




H-P-73-10-20-087

# Letöltés és telepítés

**Az Album Cover Finder program shareware (kipróbálható) változatát egyszerűen letöltheti az Internetről, majd a telepítést követően azonnal nekiláthat használni azt.**

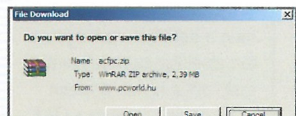
1 Internetes böngészőjével keresse fel a http://www.amphonic-designs.com oldalt, majd kattintson az **Album Cover Finder** feliratra.




2 A **Downloads** címszó alatt válassza a PC-s változatot.

Version 3.2 for Mac is Here
An indispensable addition to iTunes.
Downloads
MAC 3.2.1 or PC 3.1.7

3 A File Download ablakban nyomja meg a **Save** gombot, válassza ki a helyet a számítógépén, ahová a programot le akarja tölteni, végül nyomja meg újra a **Save** gombot, és a letöltés elindul.

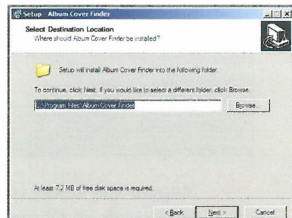



4 A program tömörítve (zippelve) tölthető le a gépre, így telepítés előtt ki kell csomagolni. Ezt követően kattintson duplán az **Album Cover Finder Insaller.exe** fájlra.

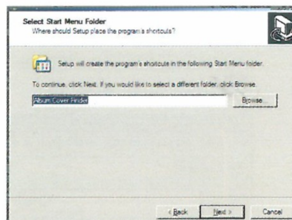
5 Megjelenik a **Setup** ablak, amely figyelmezteti, hogy zárja be az egyéb futó programokat a telepítés előtt. **Next**.

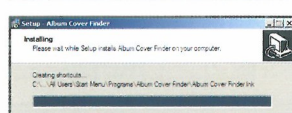



6 Megadhatja a telepítés pontos helyét, ha a telepítő által ajánlott hely nem megfelelő, végül nyomja meg a **Next** gombot.




7 Kiválaszthatja, hogy a Start menüben milyen néven jelenjen meg a program. **Next** és **Install**.



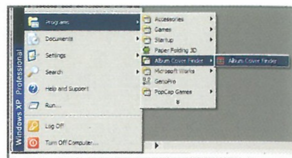

8 Amikor a telepítés sikeresen megtörtént, nyomja meg a **Finish** gombot.




# Borítókeresés

**A telepítést követően máris kipróbálhatja az Album Cover Finder program lehetőségeit.**

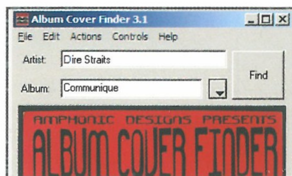
1 Menjen a Start menü **Programok** pontjába és kattintson az **Album Cover Finder** alkalmazásra.



2 Megjelenik a programfelület, az Artist felirat utáni szövegdobozba írja be az előadó vagy a zenekar nevét.




3 Ezután az album címét is adja meg, ha tudja, majd végül nyomja meg a **Find** gombot.




4 A program csatlakozik az Internetre és megkeresi a kiválasztott album borítóját. Közben a **Searching** felirat látható.



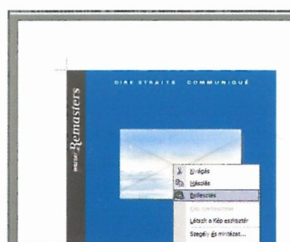

5 Találat esetén a borító képe megjelenik.




6 Kattintson a borítóra a jobb egérgombbal, a megjelenő gyorsmenüből csak a Copy lehetőséget tudja használni, mert a másik két opció csak a teljes verzióban aktiválható.




7 Válassza a **Copy** funkciót, majd nyisson meg egy Word fájlt és illessze be a képet. Ezzel katalógust is készíthet képekkel ellátva.

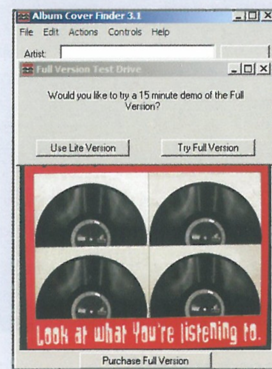


## Fókuszban

## Teljes verzió használata

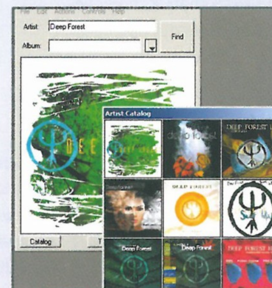
**Ha úgy dönt, hogy érdekli az Album Cover Finder program, kipróbálhatja vásárlás előtt a 15 percre igénybe vehető teljes verziót.**

1 Indítsa el a programot, és a megjelenő kis ablakba válassza a **Try Full Version** lehetőséget. Ezt minden indításkor megteheti.




2 Eltérő programfelületet lát-hat, a menüpontokon belül minden művelet aktiválható.

3 A fent leírt módon keressen rá egy előadóra, pl. a Deep Forestre, majd **Find**.

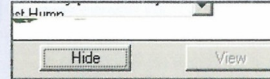


4 Nyomja meg a **Catalog** gombot és listázódnak az előadóhoz tartozó albumok.

5 Válasszon ki egyet, majd az egér jobb gombját nyomja le. Megjelenik egy menüsor, ahonnan lehetősége van az album képét nagyítani, másolni vagy éppen angol nyelvű véleményt olvasni róla.



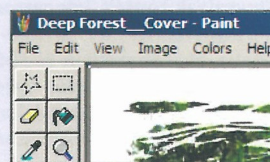

6 Kattintson a **Tracks** gombra. Kilistázódnak a számok, amelyeket szintén ki tud másolni. A lista elrejtéséhez **Hide**.




7 Ha megvan a kiválasztott borító, le is mentheti jpg fájlként a számítógépe tetszőleges helyére. Ehhez válassza a **File** menüpont **Save Artwork** pontját.

8 Keresse meg a megfelelő helyet, és a **Save** gomb megnyomásával mentse le a borítót.

9 Ezt később bármilyen rajzprogrammal szerkesztheti, kiegészítheti, kinyomtathatja és beleteheti a CD-tokba.

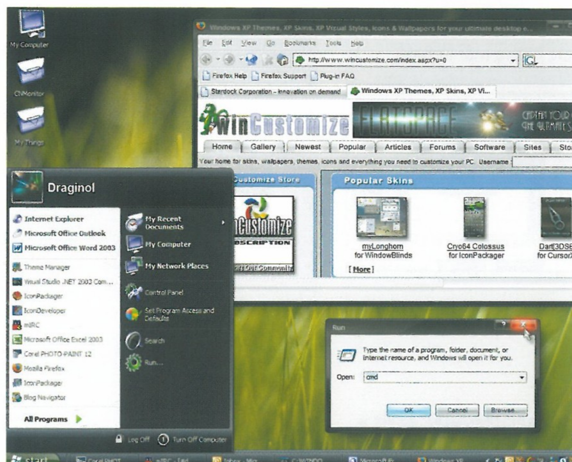


# A Windows új ruhája

Szalon-munka

## Tartalom


- A Windowblinds sajátos megközelítése
- Az első kaland a felszínekkel
- Új felszínek telepítése
- Beállítási lehetőségek

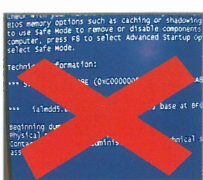
A számítógép bekapcsolásakor mindig ugyanaz a kép fogad. Ugyanazok a színek, ugyanazok a formák. Akit a munkája a számítógép mellé szorít, néha szeretne egy kis változatosságot. A mindennapi unalmas látvány elkerülése érdekében néha lecseréljük a Windows háttérképét, olykor átváltunk a kék színről az olajzöldre, majd az ezüst színűre, de a végén visszatérünk a kékhez, és kezdődik minden elölről…

### Kreatív egérút

A Windowsblinds segítségével néhány kattintással lecserélhetők a megszokott grafikai elemek. Több mint 2000 előre elkészített témát hoztak eddig össze a felületváltoztatás fanatikusai, melyeket az Internetről lehet letölteni. Ha pedig ebből az óriási választékból sem találná meg a kedvére való szín- és formavilágot, akkor a programhoz tartozó SkinStudio nevű eszközzel létrehozhatja a saját ízlésének megfelelő kinézetet. Műve elkészültével közzéteheti azt az Interneten, hogy mások is használhassák. Ismerje meg a kártya segítségével a számítógépes formatervezés világát.

## Tudta-e?

**Léteznek más programok is, a Windows kinézetének megváltoztatására, de azok többnyire kiskapukat használnak a feladatok végrehajtására. A Windows ugyanis a felület kialakításához különböző rendszerfájlokat használ, azok védelmét pedig eleve beledrótozták az operációs rendszerbe. A felszínváltoztató programoknak céljuk eléréséhez így valamilyen trükkel ki kell kerülniük a Windows rendszerfájl-védelmét, ami sok esetben a rendszer stabilitásának elvesztésével jár. A Windowblinds más utakon jár, ezért itt nem kell tartania a látszólag ok nélküli rendszerleállásoktól és újraindulásoktól.**





## Kérdés-felelet

**K Hol találhatok újabb felszíneket?**

**F** A www.wincustomize.com oldalról 3600 különböző felszín közül választhat. Töltse le a felszínt tartalmazó ZIP fájlt, majd adja meg a Windowblinds-nek a fájl helyét. Nem szükséges a tömörített fájlt kicsomagolnia, a program a ZIP fájlt is kezeli.



**K Beállítottam egy mutatós felszínt, de amikor a feleségem jelentkezik be a gépre, akkor az eredeti felület látszik. Mit rontottam el?**



**F** Semmit nem rontott el. A Windowblinds minden felhasználó számára egyedi beállításokat tesz lehetővé. Bejelentkezéskor az egyedi beállítások töltődnek be.

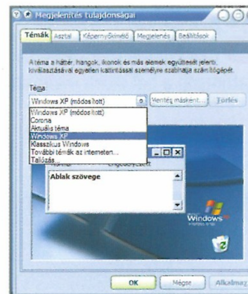
**K Miben különbözik a kipróbálható és a fizető változat?**

**F** A fizető változat olyan extra szolgáltatásokat biztosít, mint a parancssoros ablakok felszínének megváltoztatása, a görgetősáv témázása, számos újabb felszín letöltésének lehetősége, illetve bármely felszín színeinek menet közbeni beállítása (nem kell megnyitni az adott felszínt a SkinStudióban a színek megváltoztatásához).



**K Szeretném visszaállítani az eredeti Windows kinézetet. Mit tegyek?**

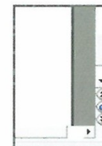
**F** Kattintson a jobb gombbal az asztal egy üres területén, válassza a **Tulajdonságok** pontot, majd a Témák fülön jelölje ki a **Windows XP** témát. **OK** után nem sokkal visszaáll a régi rend.



## Szótár

**Felszín** A képernyő látványelemeit meghatározó gyűjtemény. Bőrnek vagy skinnek is hívják.

**Görgetősáv** Az ablakok jobb oldalán és alján látható csík, mely a képernyő méreténél nagyobb tartalmak láthatóvá tételében segít.



**Rendszerfájl** Az operációs rendszer működéséhez szervesen kötődő fájl, melynek nagyon nem javallott a módosítása vagy törlése.

**ZIP** Tömörített fájlok formátuma, mely jelentősen csökkenti a fájl(ok) tárolásához szükséges területet.



**Téma** A Windows ablakainak, ikonjainak, háttereinek, gombjainak szín- és formavilágát meghatározó egységes kinézet.

**Eszköztárak** A programok által használt ablakokban, illetve a Windows ablakaiban megjelenő gombsor a képernyő tetején, mely a legfontosabb funkciókhoz biztosít hozzáférést.

## Hibakereső

**Az új felszín beállítása után a böngészőmben ugrál a kép.**

A hiba oka, hogy az egyes programok néha az ablakok méretére vonatkozóan rögzített értékekkel dolgoznak. Ez azt jelenti, hogy a képernyő vagy az ablak szélétől számított fix távolságra állítanak be bizonyos képernyő-elemeket. Mivel egy új felszín megváltoztathatja az eszköztár, a címsor vagy a görgetősáv méretét, a program hirtelen nem tudja mihez igazítani a méreteket. A probléma elhárításához töltse újra az oldalt a böngészőben, vagy ha ez sem oldaná meg a dolgot, akkor indítsa újra a böngészőt. Ha még mindig fennáll a jelenség, akkor telepítse a videokártyájához a legfrissebb meghajtóprogramot vagy válasszon másik felszínt.



HP-73-10-20-088

# Cserélje le a Windows régi ruháját!

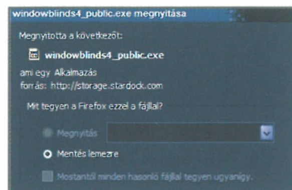
**Csak ki kell választania a megfelelő színösszeállítást és formavilágot, és néhány kattintás után máris élvezheti a Windows új ruháját.**

**1** A programot a készítők weblapjáról szerezheti be. Látogasson el a www.windowblinds.net címre, kattintson a **Download Windowblinds** gombra.



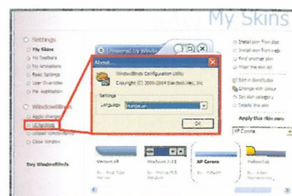
**2** A következő ablakban láthatja, hogy milyen szolgáltatásokkal rendelkezik a kipróbálható verzió, és mit tud a 20 dollárért regisztrálható teljes változat. A kipróbálható program letöltéséhez kattintson a lap alján található **Download** feliratra, mely elröpíti a download.com letöltő központjába.

**3** Itt már semmi mást nem kell tennie, csak rákattintani a **Download now** gombra, és a letöltés most már ténylegesen megkezdődik.



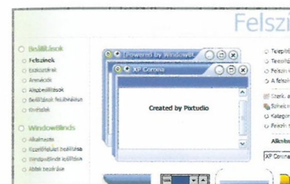
**4** A telepítés a megszokott mederben folyik, viszont a rendszerfájlok cseréje miatt egy kicsit tovább tart a szokásosnál. A telepítés végén a program minden további kérdés nélkül elindul, és feltárul a beállításokat tartalmazó ablak.

**5** Első lépésként állítsa át a program nyelvét magyarra. Ehhez kattintson a bal oldali menüsávban



a **UI Settings** gombra, majd a felbukkanó ablakban válassza a **Hungarian** pontot. A változás életbe léptetéséhez a programot újra kell indítani. Kattintson a **Close Window** feliratra, majd a **Start** menüből indítsa el a programot.

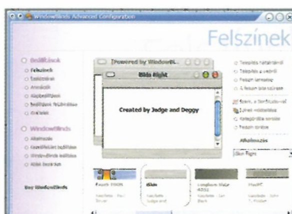
**6** Most már minden készen áll. Az alapban beállított felszín az XP Corona. Próbálja ki, hogy milyen változásokat lehet így előidézni. Kattintson a jobb oldalon az **Alkalmazás** feliratra. A hatás néhány másodperc múlva már látható.



## Nézzük a választékot

**A különböző felületeknek megvannak a maguk sajátosságai, ezért a végleges döntés előtt érdemes néhány programot elindítani és néhány ablakot megnézni, hogy meggyőződhessen az eredményről.**

**1** A képernyő alján található vízszintes listában láthatja a telepített felületeket, ezek közül választhat. Próbálja ki őket, és válasszon az ízlésének és a programok használhatóságának megfelelően.



**2** A Windowblinds ablakának közepén egy betekintő mezőt láthat, melyben használat előtt ellenőrizheti a felület kinézetét. Egy-egy felületnek több alfaja is létezhet, ezeket az **Alkalmazás** gomb alatti lenyíló menüből érheti el.

**3** A jobb oldali részben egy másik menüsávot láthat, melyben lehetősége van újabb felszínek telepítésére a merevlemezről vagy akár az Internetről. Menüpontok biztosítanak lehetőséget a felszínek közötti keresésre, és csoportokba is sorolhatja őket. Ha bármelyik nem nyerte meg a tetszését, akkor törölheti azt. Sőt, módjában áll a színek módosítása vagy akár az egész felszín szerkesztése is a **SkinStudio** nevű programban.

### Kisokos

## Családtagok

**A Windowblinds program rengeteg szolgáltatását látva talán nem is gondolná, hogy csak egy része az Object Desktop programcsomagnak, mely a számítógép testreszabását teljes mértékben a felhasználóra bízza. A programcsomag több között tartalmaz eszközöket az indítóképernyő megváltoztatására, ikonok szerkesztésére és cseréjére, a menük, gyorsbillentyűk és kurzorok testreszabására, speciális képi hatások létrehozására is. Lehetőséget nyújt több gép egyetlen egérrel való irányítására, és egy biztonságos munkakörnyezet kialakítására.**

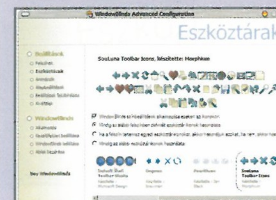
### Fókuszban

## Beállítási lehetőségek

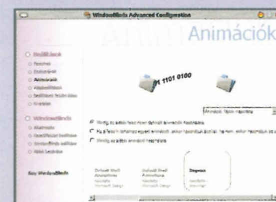
**Amint megtapasztalta a lehetőségeket, érdekelni fogja, hogyan lehet a beállításokat módosítani. Haladjunk a menüsáv pontjai sorrendjében.**

■ **Felszínek** A felszínek menüpont bemutatása a korábbi részekben már megtörtént.

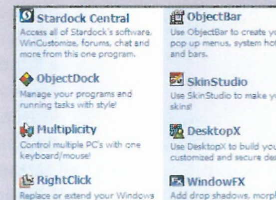
■ **Eszköztárak** A felszín többi elemétől függetlenül megváltoztatható az eszköztáron megjelenő ikonok kinézete. Ezen a módon gyakorlatilag kombinálhatja a felszíneket, az egyiknek a színeit a másiknak az ikonjaival.



■ **Animációk** A felszínekhez tartozó animációkat lehet itt beállítani. Csak a fizetős változatban működik.

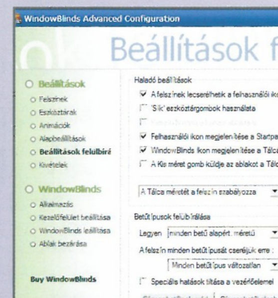


■ **Alapbeállítások** Megadhatja, hogy az adott felszín mely elemei

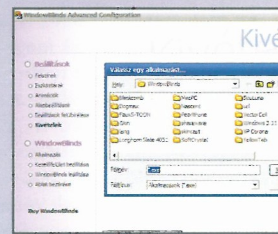


kerüljenek megjelenítésre, illetve, hogy a hangok, háttérképek alkalmazhatók-e. Bizonyos részei csak a fizetős verzióban használhatók.

■ **Beállítások felülbírálása** Annak eldöntésére használható, hogy a Windows működését módosító tényezők életbe léphetnek vagy sem.



■ **Kivételek** Ha bizonyos programokkal gondja akad, de amúgy kifogástalanul működik egy felszín, akkor lehetősége van bizonyos programokat kivételként megjelölni, aminek hatására az adott program esetén a szokásos Windows felület fog működni.

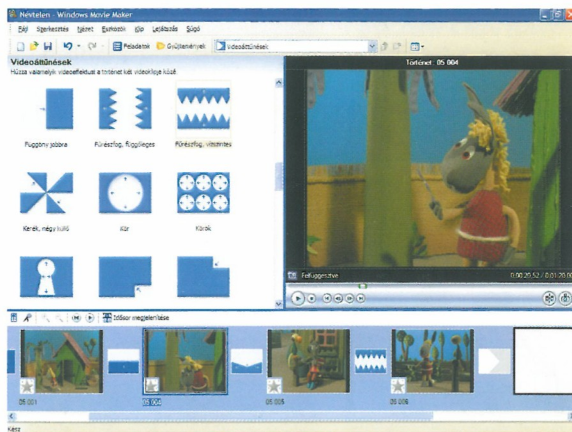


# Windows Movie Maker

**Video-stúdió**

## Tartalom

- Ismerkedés a programmal
- Hangok és zene hozzáadása
- Feliratok elhelyezése
- A jelenetek közti áttűnések beállítása



Manapság egyre több családban van videokamera vagy olyan digitális fényképezőgép, amely mozgókép felvételére is képes. Ebbe a csoportba tartoznak még a csúcskategóriás mobiltelefonok, amelyek szintén alkalmasak rövidebb filmfelvételek rögzítésére. Az így elkészített filmek persze közel sem tökéletesek, de nem is ez a céljuk, hanem az, hogy a nyaralás, a ballagás, az esküvő vagy más családi esemény emlékeit megőrizzék. Mindenesetre – visszanézve az elkészült videókat – sokszor gondoljuk azt, hogy egy kis szerkesztés, alakítás ráfér a képekre.

### Videoszerkesztés

Jó esetben a videokamerához adnak valamiféle videovágó szoftvert is, de ez sokszor bonyolult, és majdnem mindig angol nyelvű. Ilyenkor kéznél van a Windows XP telepítése során azonnal a gépre költöző Windows Movie Maker, amely az alapvető videovágási feladatokban a segítségünkre lehet. A kártyán igyekszünk bemutatni a legalapvetőbb fogásokat, amelyekkel kedvet szeretnénk csinálni a videoszerkesztéshez. A feladat nem is olyan bonyolult.

## Tudta-e?

**A Windows Movie Maker számtalan formátumból képes a forrásként használt filmeket, képeket, hangokat, zenéket átvenni. Nemcsak a családi videókat, hangokat stb. szerkesztheti, hanem már meglévő anyagokból is elkészítheti saját, akár mókásan megváltoztatott alkotását. A kész filmet a Movie Maker Windows Media formátumban tárolja, amelyet az elterjedt médialejátszó programok többsége képes lejátszani, így a nagy gonddal elkészített alkotást a barátai is meg tudják nézni.**


Windows® Movie Maker

**A támogatott fájltípusok**

A Windows Movie Maker projektjeibe két módon vehet fel tartalmat: rögzítheti azt közvetlenül a Windows Movie Maker programban, vagy meglé digitális médiafájlokat importálhat. A Windows Maker programban rögzített tartalmat Windows Media-formátumban tárolja a rendszer. Emellet Windows Media-tartalmat más, általánosan has formátumú fájlokból is importálhat.

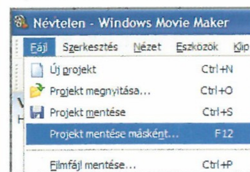
A Windows Movie Maker projektjeibe a következ



## Kérdés-felelet

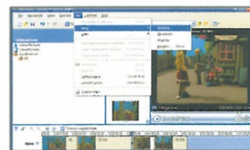
**K Félbehagyhatom-e a videoszerkesztést anélkül, hogy elveszteném az eddigi munkát?**

**F** Természetesen. Ha kifogyott az időből, az eddigi műveleteket mentse el egy projektbe. Legközelebb ott folytathatja a munkát, ahol korábban abbahagyta. Így tárolhatja a filmet, és nem kell egy félkész munkát lejátszható fájlként létrehoznia.



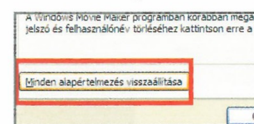

**K Szeretnék új hangsávot tenni a film alá. Hogyan némíthatom el az eredeti beszédet?**

**F** Idősor nézetben álljon az elnémítandó jelenet elejére, majd a **Klip** menü **Hangok** alpontjából válassza ki az **Elnémítás** pontot. Hasonlóképpen elnémíthatja a film egy részéhez utólagosan hozzáadott hangokat is. A néma és a hangos részek között úgynevezett hangáttűnéseket is alkalmazhat.

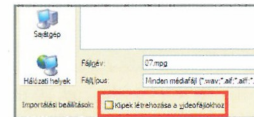


**K Számos beállítást elállítottam az alapértékekről, és most sok dolog nem megfelelően működik. Mit tehetek?**

**F** Válassza az **Eszközök** menü **Beállítások** parancsát, és váltson az **Általános** fülre. Az Általános fül összes beállításának alaphelyzetbe állításához kattintson a **Minden alapértelmezés visszaállítása** gombra.




**K Az importálásnál a Movie Maker automatikusan jelenetekre bontja a videót. Hogyan akadályozhatom meg?**




**F** Amikor az **Importálás gyűjteményekbe** parancsra kattint a **Fájl** menüben, vegye ki a pipát a 'Klipek létrehozása a videófájlokhoz' felirat előtti mezőből.

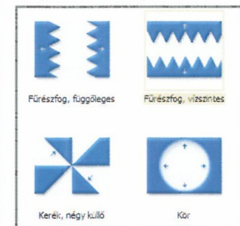
## Szótár

**Film** A program szóhasználatában az elkészült projektet nevezzük filmnek, melyet aztán egy videolejátszó szoftver képes lejátszani.

**Projekt** A jelenetek, hangok, áttűnése és más effektusok, valamint a címek időzítését és elrendezését tároló fájl.

**Gyűjtemény** Az importált hang- és videoanyagok jelenetenként (más néven klip) való tárolásához használt nézet, amely a rendszerezésben segít.

**Áttűnés** Az egyik klip utolsó és a rákövetkező jelenet első képkockája közti átmenet, mely valamilyen grafikai megoldáson alapul.



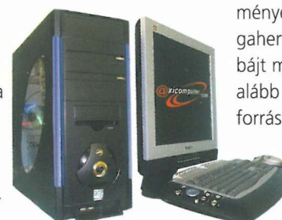

**Effektus** A szokásos megjelenéstől eltérő speciális, mozgó képi elem.



## Hibakereső

**Lassú volt a felvett videó szerkesztése, majd teljesen leállt.**

Filmek szerkesztéséhez, illetve a hanganyagok és effektusok hozzáadásához bizonyos erősségű számítógép szükséges, amely nem egyezik meg a Windows által támasztott követelményekkel. A minimális igény egy 600 megahertzes processzor, legalább 128 megabájt memóriával. Szüksége lesz még legalább 2 gigabájtnyi merevlemez területre, a forrásként használt fájlok, illetve a végeredmény tárolására. Ha a film hosszabb, vagy jelentősebb változtatásokat végez, javasolt még gyorsabb processzor és még több memória.





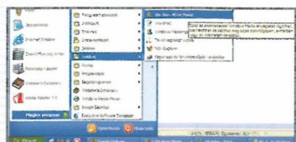
H-P-73-10-20-088

*A Mit tud a számítógépem?* alkotói arra törekedtek, hogy megbízható és naprakész információkat közöljenek. A kiadvány kiegészíti, de nem helyettesíti a szakkönyvekből megszerezhető szakmai ismereteket. Az Ön gépén futó, kiadványunkban esetleg nem szereplő programokról tájékozódjon speciális szakkönyvekből.

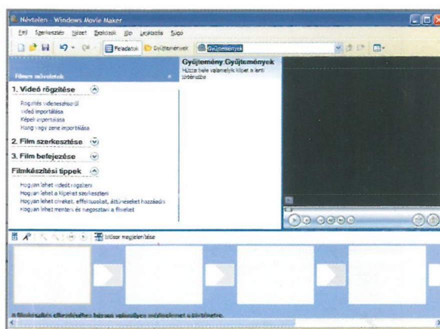
# Ismerkedés a programmal

**A legtöbb ember számára a videók szerkesztése valami ördöngös dolog, amihez kizárólag a vérbeli profik értenek. A Movie Makerrel bebizonyíthatja, hogy ez nem így van.**

**1** Kattintson a **Start** gombra, majd a Minden program helyről válassza a **Kellékek** menüpontot. Itt találja a **Windows Movie Maker** programot.



**2** A program elindítása után a következő ablak fogadja.



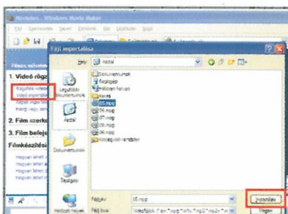
■ A bal oldalon azonnal egy segédszerű ablakot talál, mely végigvezeti az egész folyamaton. Az ablakrésznek Filmes műveletek a neve.

■ A középső, **Gyűjtemény** nevű részben a megnyitott videó- vagy hanganyagokat láthatja. Innen húzhatja majd a felhasználandó tételeket az alsó szerkesztőmezőbe.

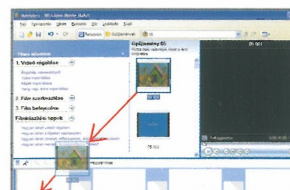
■ A jobb oldalon egy médialejátszó ablakot talál, mely gyakorlatilag megegyezik a Windows Media Player alkalmazással.

■ Az alsó sáv a **Történet**, melyben a filmbe beillesztett jeleneteket láthatja. Itt lehet a jelenetek sorrendjét változtatni, vagy a jelenetek közötti áttűnéseket megadni. Ugyanitt jeleníthető meg az Idősor is, mely a videó, a hang és a címek időzítésére szolgál.

**3** Térjen vissza most a Filmes műveletek részhez, és kattintson a **Videó importálása** hivatkozásra (ha az anyag még a videóeszközön található, akkor a **Rögzítés videóeszközről** pontot válassza). Keresse meg az importálandó képanyagot, és kattintson az **Importálás** gombra. Ha több filmet vagy zenét szeretne használni, akkor importálja az összeset a gyűjteménybe.



**4** A beolvasás után a videó megjelenik a középső, Gyűjtemény részben, de már jelenetekre van bontva. Válassza ki a kész filmben a bevezető résznek szánt klipet, és húzza a történet első üres négyzetébe. Járjon el így, míg az összes jelenetet a helyére nem tette.

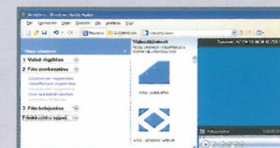


## Fókuszban

### A jelenetek közti áttűnések beállítása

**Ha a jelenetek egyszerűen követik egymást, akkor nem tud olyan drámai hatást elérni, mint amit szeretne.**

**1** A bal oldali sávban kattintson a Film szerkesztése menüpontra, majd válassza a **Videóáttűnések megjelenítése** pontot. A középső részen, ahol korábban a Gyűjtemény volt, most a Videoáttűnések jelennek meg.



**2** Váltson az alsó ablakrészben Idősor nézetről **Történet** nézetre. Az egyes jelenetek között egy kisebb téglalapot talál, amely az áttűnések elhelyezésére szolgál. A felső ablakból húzza át a jelenetek közé a kívánt áttűnést.

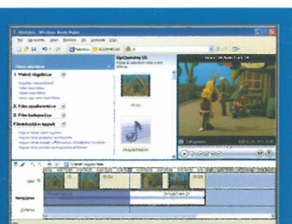
**3** Ha az egész film elkészült, hozza létre az összegyűjtött elemekből és a hozzáadott effektusokból, címekből a lejátszható fájlt. Kattintson a **Fájl** menü **Filmfájl mentése** pontjára, amely egy varázslót indít el, ami végigvezeti a folyamaton a választott formátum függvényében.



## Kisokos

### Összhang

**A zene és a kép összhangját bármikor ellenőrizheti a médialejátszó ablakrészben. Kattintson a Lejátszás gombra, és máris elindul az összevágott kép és hang lejátszása. Ha egészen precízen szeretné illeszteni a zenét a filmhez, akkor kattintson az egérrel az idősor felett látható idősávra, és figyelje a médialejátszó mezőben, hogy pontosan melyik képkocka jelenik meg.**



**Amikor a zene a kezdetének tervezett helyen tart, engedje el az egér gombját. Egy kék vonal jelenik meg a megjelölt helyen, amelyhez könnyen igazíthatja majd a zene kezdetét jelölő sávot.**

# Hangok és zene hozzáadása

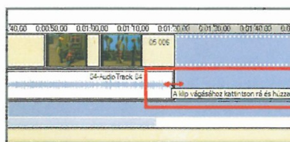
**A videoanyag tartalmazhat már eleve hangokat, hiszen a legtöbb jelenetben nyilvánvalóan beszélnek. Lehetséges azonban, hogy szeretne aláfestő zenét vagy kommentárt fűzni a filmhez.**

**1** Kattintson a **Hang vagy zene importálása** gombra, és a mozgófilmekhez hasonlatosan helyezze el az aláfestő zenéket a gyűjteményben. Tetszőleges számú zenét felvehet.

**2** Változás következik be, amikor a zenét megpróbálja a **Történet** mezőbe húzni. Figyelmeztetést kap, hogy a zenéket csak az **Idősor** nézetbe illesztheti be, mely teljesen logikus, hiszen a filmrészleteket és a zenéket valószínűleg egyszerre kívánja lejátszani. A program átvált az Idősor nézetbe, és az utolsó klip utáni időpontra helyezi a zenét.



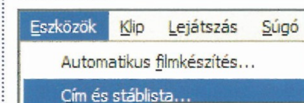
**3** A hangot jelképező hullámsávot az egérrel húzza a kívánt helyre. Ha csak a zene kezdetét vagy a befejezését szeretné módosítani, akkor az egeret húzza az elején vagy a végén található függőleges vonalra. A piros nyilak segítségével igazítsa a tervezett helyre.



# Feliratok elhelyezése

**A film elejére beilleszthetjük a cím megjelenítését, és ugyanígy a végére elhelyezhetjük a stáblistát is.**

**1** Ha professzionális kinézetet szeretne kölcsönözni a filmnek, helyezzen el címsort a film elején, esetleg az egyes részek kezdetén. Kattintson az **Eszközök** menü **Cím és stáblista** pontjára, majd válassza a **Cím hozzáadása a film elejéhez** hivatkozást.




**2** Írja be a film címét. Azonnal láthatja a kész művet a médialejátszó ablakban. Ha a **Lejátszás** gombra kattint, ellenőrizheti a címszöveghez tartozó effektust is.




**3** Ha a szöveget bevezető effektus, a betűtípus, a betűk színe nem nyerte meg a tetszését, módosítsa őket. Kattintson a **Cím animációjának módosítása** vagy a **Betűtípus- és szín módosítása** feliratra.



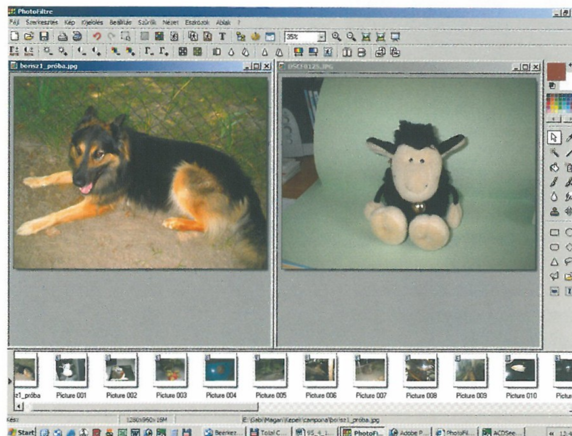
# Szerkesztés gombnyomásra

## Szűrők és effektek

## Tartalom


- Piros szem effektus kiszűrése a fényképekből
- Maszkok hozzáadása a fényképekhez
- Különböző szűrők és effektek alkalmazása egyedi képek készítéséhez
- Képek összeillesztése


Ha érdeklődik a fotózás iránt, és vannak hagyományos és digitális fotói is, előbb-utóbb szüksége lesz egy olyan alkalmazására, amelyben elkészült képeit kezelni tudja. Ezen a kártyán a PhotoFiltre rajz- és képszerkesztő programot mutatjuk be, amely rengeteg egyszerű vagy éppen rafinált eszközt tartalmaz, amelyek révén az elkészült képek a lehető legjobb minőséget érik el a szerkesztés vagy javítás után.



### Csillogó szemek

A PhotoFiltre szűrői és effektjei új hangulatot adhatnak a képeknek, olyat, ami az adott alkalomhoz a legjobban illik. Feljavíthatjuk kissé homályos, sérült vagy régi fotóinkat, és ehhez csak annyit kell tenni, hogy megismerkedünk a PhotoFiltre program funkcióival. Sok képen a családtagok egy része piros szemmel mosolyog a kamerába, és ez némileg rontja az összhatást, bár kétségtelen, hogy néha nagyon vicces is tud lenni. A program erre is kínál megoldást, így ha a digitális képeink közül néhányat papírformában is szeretnénk látni, akkor érdemes az apróbb hibákat kijavítani előbb, majd ezután kinyomtatni.

## Tudta-e?

**Vidám pillanatokat szerezhet barátainak, ha néhány képét összeilleszt, vagy egyik képről a figurákat kivágja és egy másik képre illeszti. Ehhez nyissa meg mindkét képfájlt. A kiemelendő alakot a lasszó eszköz segítségével rajzolja körbe, majd helyezze a vágólapra (Ctrl+C). Menjen a másik képre, amelyre az alakot beilleszti, és Ctrl+V-vel tegye is meg. Ezután igazítsa méretre a beillesztett alakot, és helyezze a kép kívánt részére. Máris elkészült a vidám, összeillesztett kép.**

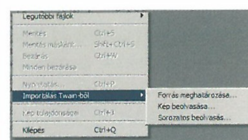




## Kérdés-felelet

**K A hagyományos papírfényképeimet is tudom kezelni a programmal?**

**F** Igen, ha ezeket szkenner segítségével digitalizálja, akkor ezt követően már megfelelő formátumú és kiterjesztésű fájl lesz belőlük. A PhotoFiltre **Fájl** menüpontja alatt található az **Importálás Twain**-ből opció, a fotók szkenneléséhez.



**K Van olyan lehetőség a programban, hogy lássam a könyvtárban szereplő képeimet?**

**F** Kattintson a fastruktúrát ábrázoló képböngésző ikonra, ekkor a képernyő alsó részében megjelenik egy sáv, melynek elején egy nyíl látható. Kattintson a nyílra, majd a megjelenő menük közül válassza a **Böngészést**, és itt adja meg, hogy mely könyvtár képei jelenjenek meg.

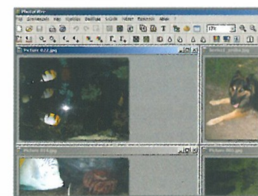


**K Ha egy képet elláttam szűrőkkel, és annyira tetszik, hogy szeretném háttérképnek a desktopra kitenni, akkor mit tegyek?**

**F** A PhotoFiltre programból a kiválasztott képet közvetlenül a desktopra tudja küldeni. Kattintson az Eszközök menüpontra és válassza a **Beállítás háttérképnek** lehetőséget, adja meg a kép elhelyezkedésének formáját, és a kép máris a desktopra kerül.

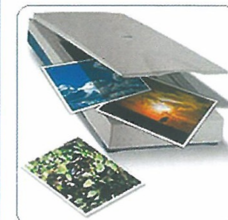
**K Több képpel is dolgoznék egyszerre, megoldható hogy mindet lássam?**

**F** Igen. Kattintson az Ablak menüre, majd válassza az **Egymás alá tesz** vagy az **Egymás mellé tesz** alpontok valamelyikét, és minden megnyitott képet egyszerre jelenít meg a program.



## Szótár

**Szkenner** Számítástechnikai eszköz, melynek segítségével dokumentumokat, képeket digitalizálhatunk. Ezt követően a beolvasott anyag elérhető lesz több számítógépes alkalmazás számára.



**Feljavítás** A már elkészült fényképek digitális technikával történő szerkesztése, javítása, melynek során a hibákat eltüntetik, illetve az érdekesebb részeket kiemelik.



**Képszerkesztés** Mindazon funkciók összessége, amely lehetővé teszi egy fénykép átalakítását, más képekkel történő összemosását, másolását, kivágását stb.

## Hibakereső

**Élessé akartam tenni a képet, de eltúloztam és most elég csúnya lett.**

Használhatja a visszavonás parancsot, amely a legutóbbi műveleteket vonja vissza, így visszatérhet egy olyan korábbi állapothoz, amikor még nem túlozta el az élesítést. Az is megoldás, hogy az ilyen javítási kísérletek elvégzéséhez nem az eredeti képet, hanem annak egy másolatát használja, így ha bármi gond történne, még megvan az eredeti kép. Az is lehet, hogy bezárja a képet, és nem menti el a változtatásokat. Amíg belejön a program használatába, érdemes képek másolatain tanulni, így nem vész el semmi fontos vagy értékes.

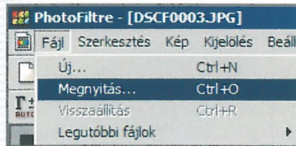




H-P-73-10-20-095

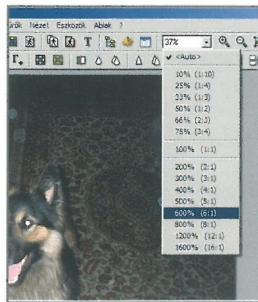
# Piros szem effektus kiszűrése

**Néhány kedvenc fényképén a barátok, családtagok piros szemmel láthatók. Ilyenkor jön jól, hogy ezt ki lehet javítani a programmal.**

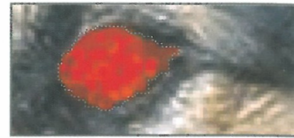



**1** Nyissa meg a képet a **Fájl** menü **Megnyitás** alpontjával.

**2** Ahhoz, hogy a javítandó felületet megfelelően és pontosan szerkeszthesse, nagyítsa fel a képet legalább 400%-ra, de a képtől és az alany elhelyezkedésétől függően lehet, hogy 600-800% lesz szükséges.



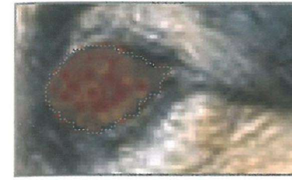
**3** A Rajz eszköztárában kattintson a nyilat ábrázoló ikonra, majd a megjelenő lehetőségek közül a lasszóra. Ezzel az eszközzel jelölheti ki nagyon pontosan azt a részt, amelyet ki szeretne javítani.





**4** A kijelölés azért fontos, mivel csak ezt a területet érintik a változtatások. Ezután csökkenteni kell a piros szín erősségét. Ezt a színtelítettség és a gamma korrekció csökkentésével lehet megtenni.

**5** Lépésről lépésre csökkentve ezeket az összetevőket a piros szín intenzitása csökkenni fog, és a kép sokkal élvezhetőbbé válik.





**6** A fenti lépéseket végezze el a másik szemen is, ha szükséges, illetve ha a képen több személy is piros szemű, akkor végezze el rajtuk is a változtatásokat.

# Maszkok hozzáadása a képekhez

**A beépített maszkok segítségével a képekhez kereteket, díszítéseket adhat, amelyek még egyedibbé varázsolják ezzel az alkotását.**

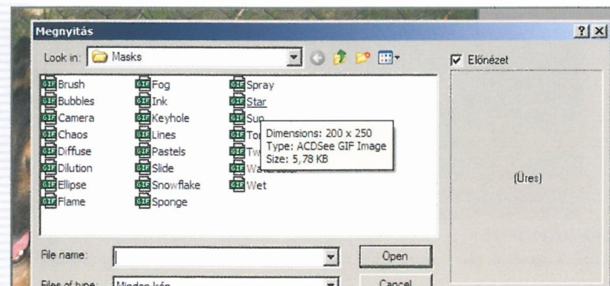


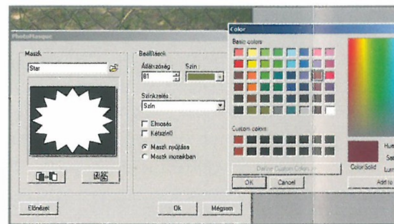
**1** Nyisson meg egy fotót. Ezt követően kattintson a PhotoMasque ikonra.

**2** Egy ablak jelenik meg, amelyből kiválaszthatja a keret vagy egyéb képi hatás típusát, formáját, színét.

**3** Először válassza ki a maszk típusát. Kattintson a **Megnyitás** ikonra, válasszon egy maszkot, pl. Star. Végül nyomja meg az **Open** gombot.

**4** A képnek megfelelően állítsa be, hogy a maszk fekvő vagy álló helyzetben legyen, a kiválasztott maszk alatt látható elforgatás gomb segítségével



**5** Ha színes keretet szeretne, akkor a **Színkezelés** lenyíló menüjében válassza a **Szín** lehetőséget. Kattintson a fentebb található **Szín** mezőbe és válassza ki a kívánt színt a kerethez.

**6** Állítsa be a maszk átláthatóságának mértékét, illetve azt, hogy a maszk egy egységként illeszkedjék a képre vagy mozaikszerűen. Végül kattintson az **OK** gombra. Az eredmény máris megtekinthető. Kísérletezzen bátran, keressen más színt vagy maszkot.



## Kisokos

Kreatív elképzeléseit kipróbálhatja a PhotoFiltre programmal, mert további rengeteg érdekes hatást tud elérni vele.

## Fókuszban

## Különböző szűrők és beállítások

**Egy fényképpel megtehetjük, hogy színesebbé, élesebbé tesszük, vagy különböző művészi hatásoknak vetjük alá, és megnézzük, milyen lenne, ha a régi korokban készült volna, vagy ha olajfestményként jelenne meg. A PhotoFiltre rengeteg variációs lehetőséget kínál, és remek szórakozást nyújt.**

**1** Nyisson meg egy kicsit homályos fotót.

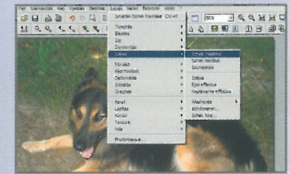


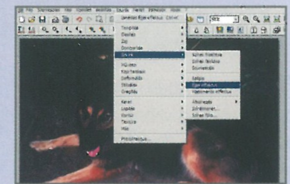
**2** Az élesítéshez jelölje ki az egérrel a kép azon részét, vagy egészét, amely homályos, majd kattintson az **Élesítés** ikonra mindaddig, ameddig az a kívánt élességet el nem éri.



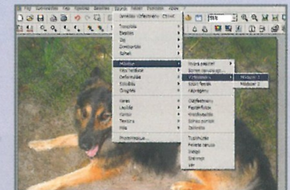
**3** Most válasszon egy másik fotót, majd kattintson a **Szűrők** menüpont **Öregítés** parancsára, és válassza annak **Szépia** opcióját, hogy megtekinthesse a kép régi időbeni kinézetét.

**4** A kép színeit fakíthatja, erősítheti, sőt át is színezheti. Válassza a Szűrők menüt, annak **Színek** pontját, és az ott található lehetőségeket próbálja végig a képen. Például legyenek a színek erősebbek, vagy tekintse meg a képet éjjeli fényben.





**5** Művészi hatással is próbálkozhat. Válassza a **Szűrők** menü **Művészi** pontját, annak **Vízfestmény** alpontját, és tekintse meg az elért hatást. A kép olyanná alakult, mintha vízfestékes technikával festették volna.



**6** Akár puzzle-t is készíthet a képből. Ha kinyomtatja és keménypapírra ragasztja, a gyerekek játszhatnak vele. A **Szűrők** menü **Stilizálás** pontjára kell kattintani, majd a **Puzzle**-t kijelölni.

# Fantamorph képjáték

**Kép-átmenet**

## Tartalom


- Képi átmenetek beállítása
- Fényeffektusok és más finomságok
- A Fantamorph eszközeinek megismerése
- A Varázsló használata a kezdeti lépésekhez





Biztosan már sokszor látott könyvekben, újságokban vagy az Interneten olyan képeket, amelyeknek valóságtartalmában kételkedett, volt bennük valami furcsa, megmagyarázhatatlan, ami miatt túlviláginak vagy festményszerűnek tűnt az egész. Néhány képzőművész speciális alkotásai jutnak ilyenkor az eszébe? Boris Vallejo vagy Salvador Dalí stílusa is felmerülhet, akik gyakran mosták össze az emberi test ábrázolását állatok vagy más lények formáival. Olykor tárgyakat is bekapcsoltak az átalakításba, gondoljon csak Dalí emberi testekből kihúzható fiókjaira.

### Saját kézzel

Amennyiben az ilyen típusú alkotások megnyerték tetszését, és szívesen kipróbálna egy egyszerű eszközt, amivel könnyedén létrehozhat hasonló műveket, akkor olvassa el a kártyát. Bemutatjuk az Abrosoft cég Fantamorph nevű programját, aminek a specialitása két kép közötti átmenetek kidolgozása. Talán már találkozott is azzal a mintaképpel, ahol egy női arcból jön létre átmenet egy leopárd arcába. Ez a gyakran látható képi hatás a program egyik ismert jellegzetessége.

## Tudta-e?

**Az Abrosoft Fantamorph nevű programja magyar nyelven is tud kommunikálni. A program első indításakor beállítható, ám ilyenkor még a szoftver nem kínálja fel a magyart a listán. Ha a letöltés weblapján magyar változatot ígértek, akkor a csomagban találni fog egy Hungarian.lng fájlt. Ezt kell bemásolnia a program telepítése után a C:\Program Files\Abrosoft\FantaMorph3\Language mappába. Az útvonal a telepítés helyétől függően ettől eltérő is lehet. Ha a telepítő csomag nem tartalmazza a nyelvi készletet, akkor kattintson a Download languages gombra.**






## Kérdés-felelet

**K Mit jelent pontosan a morph vagyis az átmenetezés?**

**F** Ez egy képátalakítási technika, melyet gyakran használnak a filmiparban egyes szereplők hirtelen megváltozásához, például amikor egy emberből hirtelen szörnyeteg lesz. De láthat ilyeneket zenei klipekben is, például Michael Jackson Black and White című dalában.



**K Miért lassú a képváltás?**

**F** A Fantamorph az OpenGL szabványt használja, amely egy általánosan elfogadott grafikai szabvány. Ha a videókártyája támogatja az OpenGL fejlett módszereit, az átalakítások igen gyorsan mennek végbe, még igen nagyszámú képkocka esetén is. Ha nem ez a helyzet, célszerű egy modernebb grafikus kártyát beszereznie, nem feltétlenül a legdrágábbat.

**K Milyen típusú képeket használhatok a Fantamorphban?**

**F** A kezdeti képként használható képformátumok: BMP, JPEG, TIFF, PNG, TGA, PCX, GIF, WMF és EMF (Windows Metafile). A munka végeztével az átmenet menthető egyedi képfájlokba (ahol minden egyes képkocka külön fájlba kerül), vagy valamilyen mozgóképes formátumba. Az utóbbi lehet GIF, AVI vagy akár Flash is. A Windows képernyőkímélőbe is lehet menteni a képeket.




**K Kulcspontok elhelyezésénél lehet-e különböző színeket használni?**

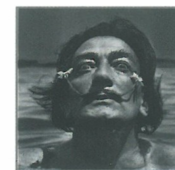
**F** Igen. Bármikor beállítja a Options ablakban a Color Cycle pontot, amelynek hatására a pontok különböző színekkel jelennek meg. De vegye figyelembe, hogy csak 8 szín áll rendelkezésére, tehát a kilencedik kulcspont színe meg fog egyezni az elsőével.

## Szótár

**Projekt** A Fantamorph-ban a végrehajtandó feladatokat projekteknek nevezzük. Egy projekt tartalmazza a felhasznált képeket, képi hatásokat és más idevágó adatokat.

**OpenGL Open Graphics Library** Nyílt grafikai könyvtár. Két- és háromdimenziós képi megvalósításokra kifejlesztett szabványgyűjtemény, mely széles körben használt a számítógépes programok területén.

**Salvador Dalí** Spanyol, XX. századi festő, szürrealista műveiről lett híres. Témái leginkább álomszerűek, mesteri kidolgozásban.



**Boris Vallejo** Perui származású amerikai képzőművész, aki a fantasy világába tartozó alkotásait valódi modellekre alapozva készíti.

**Kulcspont** A képeknek azon pontjai, amelyek ugyanazt a tartalmi elemet hordozzák, de a két képen másképpen helyezkednek el. Ilyen például a szemgolyó.

## Hibakereső

**A magyar változatban nem minden működik.**

Sajnos, a magyar verzió még nem tökéletes. A magyar nyelvi csomag aktiválása után számos funkció nem megfelelően működik. Az igazán kellemetlen dolog az, hogy az egyik nem működő dolog a nyelv kiválasztása, amivel elveszíti az angolra való visszaállítás lehetőségét. Ha ez a helyzet állna fenn, akkor törölje (vagy másolja más helyre) a Hungarian.lng fájlt, és indítsa újra a programot. A Fantamorph, mivel nem találja majd a magyar nyelvi készletet, kényszerűségből az eredeti angol verziót indítja. Pontosan úgy, ahogyan azt terveztük.

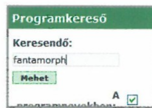



H-P-73-10-20-092

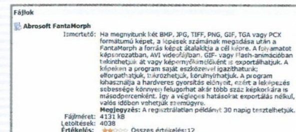
# A program beszerzése

**Manapság a közismert programok már számos internetes letöltőhelyről beszerezhetők, ez főleg akkor van így, ha az adott szoftver népszerű.**

**1** Látogasson el kedvenc letöltő helyére, a honositomuhely.hu oldalt használjuk a példában. Az oldal betöltése után a jobb oldalon található Programkereső mezőbe írja be, hogy Fantamorph, jelölje be mindkét keresési lehetőséget, majd **Mehet**.




**2** A megjelenő ablakban egy rövid leírást talál a programról, itt kell a program nevére kattintania.



**3** Ezen az oldalon a **Letöltés** gombra kattintva kezdeményezheti a csomag letöltését, illetve itt bővebb információkat is megtudhat a programról. Itt találja meg a magyar nyelvi csomagra mutató hivatkozást is. Kattintson a **Töltsd le külön!** gombra.

**4** A telepítés menete a megszokott elemekből áll. Ha gondja van a választási lehetőségekkel, hagyja az alapértelmezett beállításokon, ezek többnyire megfelelőek.




# Kezdetek egy varázslóval

**A program első indításakor egy varázsló ajánlkozik. Ha korábban még nem dolgozott a programmal, fogadja el a segítséget.**

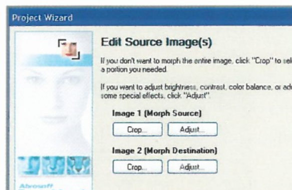
**1** Kérjen új munkát. Kattintson a **Next** gombra.

**2** A következő lépés a feladat típusának a kiválasztása. Az első: átmenet készítése két kép között. A második lehetőség egy torzításos videó vagy képek készítése egyetlen képből, a harmadik pedig a többszörös átalakítás lehetősége egyetlen projekten belül. Ismerkedésnek válassza az elsőt, és **Next**.

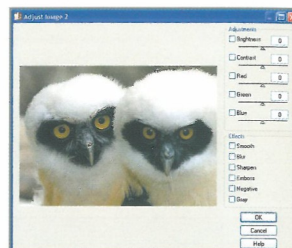
**3** A következő feladat a képek kiválasztása, amely a három pontot ábrázoló ikonokra kattintva előugró szokványos Megnyitás (itt Import) ablakokban történik. Ha kész, ismét **Next**.




**4** Nehezebb lépés következik: a kiválasztott képeket kell a megfelelő méretűre vágni, illetve a képi hatásokat kell kiválasztania. Ez később is elvégezhető.




**5** A képek méretének igazításához kattintson a **Crop** feliratú gombok valamelyikére, attól függően, hogy melyik képet szeretné szerkeszteni. Az **Adjust** gombot működtetve a fényerőt és a különböző színösszetevőket, valamint a kép élességét állíthatja. **Next**.



**6** A következő választás a létrehozandó film (képátmenet) méretére, hosszára, típusára vonatkozik. Számtalan előre beállított értékből válogathat, de tetszés szerint létrehozhat egyedi méreteket és hosszakat is.




**7** Most jön a legizgalmasabb rész, a különböző áttűnési hatások, kiegészítő képek kiválasztása és a fények elhelyezése. A lehetőségek az alábbiak:

■ **Background** A háttérkép kiválasztása. Ha az eredeti képek nem a teljes képernyőt töltik be, lehetősége van háttérkép alkalmazására.



Például a lepkék áttűnése mögé virágot helyezhet.

■ **Mask** A maszk gyakorlatilag kitakarja a kép egy részét, és így ovális vagy más alakú képet hozhat létre.



■ **Foreground** Eredetileg előtérkép, de a valóságban feliratokat vagy kereteket lehet vele elhelyezni az áttűnések tetején.



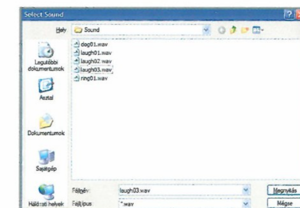
■ **Transition** Az áttűnés típusa már sokkal erősebben érinti az egész művet, mivel ez határozza meg, hogy az áttűnés lentről felfelé, kívülről befelé vagy milyen egyéb módon menjen végbe.



■ **Light** Újabb fényhatásokat helyezhet el tetszése szerint az áttűnésen, mely az eredeti képeken nem volt látható.



■ **Sound** Saját belátása alapján – mivel az eredmény animációként vagy filmként lesz elmentve – zenei aláfestést is alkalmazhat. Használhatja a meglévő hangminták egyikét, vagy választhat saját hullámformátumú felvételei közül.



**8** Az utolsó lépés a kulcspontok elhelyezése, aminek központi szerepe van a áttűnések elkészítésében. A művelet lényege, hogy a két képen meg kell jelölnie azokat a pontokat, melyek a két képen hasonlóan fontos szerepet töltenek be. Például a szem középpontját megjelöli az egyik képen, majd módosítja a pontot a másik képen, hogy azon is a szem középpontjában legyen.



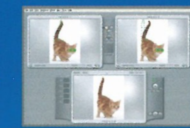
## Kisokos

### Élet a varázsló nélkül

**Amikor már átlátja a program alapvető funkcióit, valószínűleg kíváncsi lesz arra, hogyan lehet működtetni a programot a varázsló használata nélkül. A varázsló ugyanis kényelmes eszköz, de nem minden funkcióhoz biztosít hozzáférést, ezért a fejlettebb eljárások használatához jobban jár, ha a menürendszert alkalmazza. A korábban a varázslóval készített művekkel sincsen semmi baj, mert utólag is szerkeszthetők, tehát az újonnan felfedezett lehetőségeket is alkalmazhatja rájuk.**



**Nem esett még szó arról a lehetőségről, amikor egyetlen képből készítünk mozgóképet. Ilyenkor a kép egyes elemeit kijelöli, majd megadhatja a mozgásnak megfelelő célhelyeket. A FantaMorph ezek után kialakítja az adott pont fokozatos elmozdulását a kezdőhelyről a célhelyre. Így mozgathatja például Mona Lisa szemöldökét vagy a macskája farkát.**



# Fotótár az Interneten

## Nézegetés albumokban

## Tartalom


- Képek nézegetése a Fotótárban
- Regisztrálás a további szolgáltatásokra
- Saját képek feltöltése
- Papírképek készítése a jól sikerült fotókból





Nagyanyáink és nagyapáink féltve őrzött kincsként gyűjtögették kisméretű fotóikat, amelyek hamar megsárgultak, mégis sokszor az egyetlen kézzel fogható kapcsolatot jelentették szeretteikkel. Ezekből a fekete-fehér képekből, amelyeknek a széle cakkosra volt vágva, és némelyikük a retusáláson túl még ki is volt színezve, ismertük meg a család korábbi tagjait, és innen tudhattuk meg, hogyan néztek ki őseink fiatalabb korukban. A Szmena és Pajtás gépek különös értéket képviseltek, mivel ezekkel örökítettük meg a fontosabb eseményeket, esküvőket, ballagásokat és a háromévenkénti külföldi utakat.

### Digitális kép

A hagyományos fényképezőgépek kezdenek kimenni a divatból, a digitális képrögzítés került előtérbe. Legfontosabb előnyei, hogy nem kell filmet cserélni, és nem kell előhívni a képeket ahhoz, hogy láthassuk őket. A hibás képeket egyetlen mozdulattal törölni lehet, s tovább már nem foglalják a helyet. A digitális fényképezőgépeket egyre olcsóbban meg lehet vásárolni, és egyre fejlettebb technikai megoldásokra képesek. A professzionális fotósok szinte kizárólag digitális gépeket használnak.

## Tudta-e?

**Digitális fényképezőgép vásárlásakor szóba szokott kerülni, hogy hány megapixeles gépet érdemes vásárolni. A megapixelek száma az elkészült kép méretét határozza meg, ami papírkép készítésénél lehet fontos. Egy 1600x1200 képpontos (vagyis kb. 2 megapixeles) képből remek minőségű 9x13 centiméter nagyságú papírkép készíthető, de ha ennél nagyobb képet szeretne, akkor nagyobb felbontású képet kell készítenie. Ha viszont csupán számítógépen nézegeti az elkészült fotókat, akkor ez a méret tökéletesen megfelel. Az Internetre feltett képek többnyire még ennél kisebbek.**

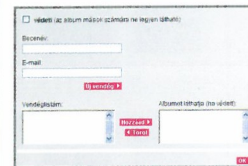




## Kérdés-felelet

**K Hogyan tudom megakadályozni, hogy bárki láthassa az albumaimat?**

**F** Az adatok módosításakor lehetősége van arra, hogy védetté tegye az adott albumot, és csak névvel és jelszóval lehessen látogatni. Meghatározhatja, hogy vendégei közül kik láthassák az albumot, és egyetlen egérkattintással le is tilthatja egyikük-másikuk jogait.

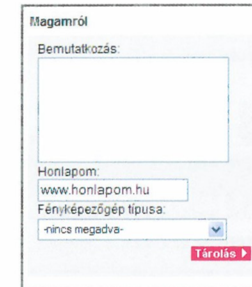


**K Hogyan fogom megkapni a megrendelt papírképeket?**

**F** Lehetősége van házhoz szállítást kérni, de átveheti az elkészült képeket személyesen is a megrendeléseket kezelő cég boltjában.

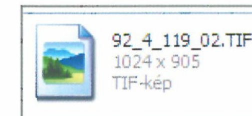
**K Másoknál láttam megadva a saját honlapjuk címét a képek alatt. Hogyan tehetem oda én is?**

**F** A weblap címét minden felhasználó megadhatja, de ez persze nem kötelező. Bejelentkezés után kattintson a **Beállítások** menüpontra, majd írja be weblapja a címét a **Honlapom** mezőben biztosított helyre. A **Tárolás** gombot megnyomva a rendszer megjegyzi a címet, és legközelebb már rajta lesz a képeken.




**K Miért nem tudom feltölteni az egyik képemet?**

**F** A Fotótárba csak BMP, JPG, GIF és PNG képeket tud feltölteni. Amennyiben nem sikerült egy képet feltöltenie, akkor ellenőrizze, hogy megfelelő-e a formátuma. Ha nem a felsorolt formátumok egyikében van, akkor konvertálja át, hogy aztán feltölthesse a többi képe közé.



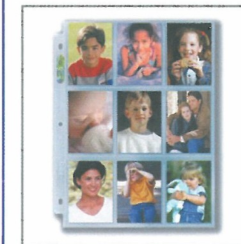

## Szótár

**Megapixel** Egy pixel egy képpontot jelöl, a mega jelentése millió. Egy 2 megapixeles fényképező tehát olyan képeket készít, melyek 2 millió képpontból állnak.

**Retusálás** A már elkészült fényképek kézi vagy digitális technikával történő feljavítása, melynek során a hibákat eltüntetik és/vagy az érdekesebb részeket kiemelik.

**Konvertálás** Egy kép formátumának a megváltoztatása valamilyen grafikai szoftverrel. Legyen óvatos, mert a konvertálás során adatvesztés is előfordulhat.

**Album** Mint a hétköznapi fotóalbumok, az internetes albumok is képek tárolására szolgáló gyűjtőhelyek.



**Diavetítés** A képek megjelenítése egymás után. Nem kell folyamatosan valamelyik billentyűt vagy az egeret használnia a következő kép megtekintéséhez.

## Hibakereső

**Vannak olyan albumok, melyekben nincsenek képek.**




Néha, témák szerint keresgélve a képek között, olyan albumokra akadhat, melyeknél nem jelenik meg az első kép étvágygerjesztőként, hanem csak egy szürke mezőt lát az előnézeti kép helyén. Ilyenkor tüzetesebben megvizsgálva a helyzetet, azt tapasztalja majd, hogy a kérdéses albumban nincsenek képek. A feltöltéskor valószínűleg hiba csúszott a folyamatba, vagy egyszerűen csak a képek alkotója tévedésből duplán kattintott a feltöltést kezdeményező gombra.



H-P-73-10-20-092

# Képek nézegetése a Fotótárban

**Az első látogatás alkalmával valószínűleg a feltöltött képekre lesz kíváncsi.**




**1** A www.origo.hu oldalon kattintson a menüsáv alja felé található **Fotótár** hivatkozásra. Mivel a jelenlegi cél a képek megtekintése, válasszon a lap bal oldalán a hat fő kategóriából.

**2** A kattintás hatására a kategória további alkategóriákat nyit meg, melyek kiválasztásával pontosíthatja a keresést. Ezzel egy időben azonban már a jobb oldalon megjelennek az ebben a kategóriában található, legújabban feltöltött fényképalbumok.



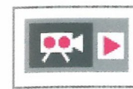



**3** Válasszon egyet az albumok közül az album nevére vagy a képre való kattintással. Az album kiválasztásában a lap tetején található nyilak segíthetik. Alapértelmezés szerint az albumok a feltöltés sorrendjében vannak, de sorba rendezheti őket nézettség szerint is.

**4** Az albumon belül egyszerre 6 képet láthat miniatűr nézetben. Ha ennél több képet tartalmaz egy album, akkor a szokásos nyilakkal navigálhat, vagy közvetlenül a lap számára kattintva választhat.




**5** Diavetítést rendezhet a képekből, ha a képek felett látható vetítőgép ikonra kattint. Ekkor egy külön ablakban indul el a képek bemutatása. A vetítés az internetes bemutatásra van optimalizálva, ezért a fotók nem teljes méretükben jelennek meg.



**6** A fénykép eredeti méretben való megtekintéséhez kattintson a kiválasztott képre, majd a kép alatt megjelenő Megtekintés teljes méretben hivatkozásra. Ez a parancs külön ablakban tölti be a teljes méretű fotót, ami sok esetben nem is fér el egyszerre a képernyőn.




## Fókuszban

# Papírképek készítése

**Ha feltölti a Fotótárba, papírképeket is csináltathat belőlük.**

**1** A képek feltöltése után válassza ki azokat, melyekről papírképet szeretne csináltatni. Helyezzen pipát a képek melletti négyzetbe, majd kattintson a **Kijelöltek a kosárba** gombra. Ezzel a képek a kosárba kerülnek.




**2** A Kosár azonnal meg is jelenik, de ha ez nem történne meg, kattintson a Kosár hivatkozásra. A Méret mezőben a képek felbontása alapján automatikusan kap egy ajánlatot az előhívandó kép méretére vonatkozóan. Ezt természetesen megváltoztathatja.

**3** Adja meg, hogy melyik képből hány darabot kér. Ha valamelyik kép esetében meggondolta volna magát, akkor a **Mégsem** gombra kattintva kiveheti azt a kosárból.

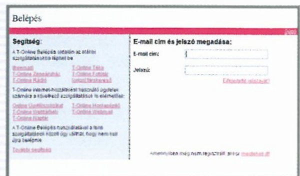
**4** Amikor elégedett a válogatással, kattintson a **Mentés** gombra, mire a darabszámok eltűnnek, de a jobb felső sarokban megjelenik egy Számla az eddigi képekre. Ha változtatni szeretne rendelésén, akkor kattintson a **Módosít** gombra, egyéb esetben pedig a **Fizetek** gombra.

Számla
Az ön rendelései:
2 db 9x13 print 60 Ft
2 db 18x24 print 500 Ft
Összesen: 560 Ft
Fizetek Módosít

# Regisztrálás a szolgáltatásokra

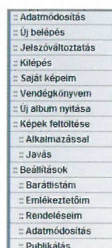
**A képek nézegetése, keresése, a papírképek készíttetése és a képeslapküldés elérhető regisztráció nélkül is, de a saját képek feltöltéséhez, illetve a többi szolgáltatáshoz már be kell jelentkezni.**

**1** Ha rendelkezik freemailes címmel, akkor nem szükséges újra regisztrálnia, beléphet az emailcímét és jelszavát használva. Ehhez a bal felső sarokban levő **Belépés** gombot használhatja. Adja meg adatait, és kattintson a **Belépés** gombra.




**2** Ha nincsen freemailes címe, akkor a Regisztráció menüpont kiválasztása után töltse ki adatait, majd az **OK** gombra kattintva egy emailt kap a megadott címre. Ebben kattintson a megjelölt hivatkozásra, mely egy weboldalra repíti.

**3** A megjelenő oldalon adjon egy nevet, amit a Fotótárban használni kíván. Miután az **OK** gombra kattintott, a böngésző visszatér a Fotótár kezdőlapjára vagy a korábban látogatott albumhoz. A regisztráció és a belépés hatására új menüpontok jelennek meg a bal oldalon.




# Saját képek feltöltése

**Felmerülhet az ötlet, hogy milyen jó lenne feltölteni a családi képeket is, hiszen így könnyedén meg lehet mutatni bárkinek, akkor is, ha a családtól távol tartózkodik.**

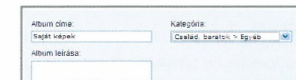
**1** Kattintson az újonnan megjelent **Saját képeim** menüpontra. 'Alapértelmezett album' néven a rendszer létrehozott egy képgyűjteményt, amiben természetesen még nincsenek képek.




**2** Az album adatainak módosításához kattintson az album nevére. Itt három lehetősége van: album törlése, album adatainak módosítása és képek elhelyezése az albumban. Válassza az Album adatai lehetőséget.

Fotó hozzáadása | Album adatok | Album törlése

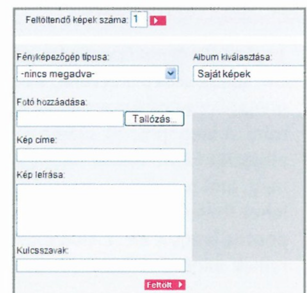
**3** Adjon beszédesebb nevet az albumnak, válassza ki, hogy melyik kategóriába kerüljön, amikor mások nézegetik. Egy rövid leírást is elhelyezhet, mely a szerző és az album neve alatt jelenik meg böngészéskor. Ha végzett, **OK**.




**4** Ezzel visszakerül az eredeti oldalra, ahol most már kiválaszthatja a **Fotó hozzáadása** pontot. Az új képernyőn az Egyszerű képfeltöltés lehetőség van kiválasztva, ami megfelel a kezdeti céloknak.




**5** Többféle adatot adhat meg a kép körülírására, az első ezek közül a fényképezőgép típusa, mely csak tájékoztató jellegű adat, különösebb jelentősége nincsen. A második választás az albumra vonatkozik, ami akkor fontos, ha már több albumot is létrehozott. A **Tallózás** gombra kattintva megjelölheti a feltöltendő fájlt. A további adatok kitöltése szintén tetszőleges. Kattintson végül a **Feltölt** gombra, elindul a folyamat, és megjelenik a kép és az album a gyűjteményben.

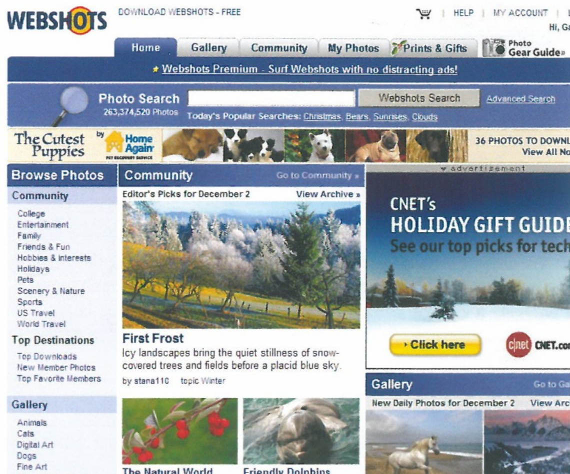


# Kép minden mennyiségben

Webshots.com

## Tartalom


- Képek keresése
- Regisztráció és tagság a Webshots-on
- Ingyenes Desktop
- Saját képek feltöltése


**A** képeket gyűjteményekbe lehet rendezni, e-mail-ként elküldeni, és persze mások fényképei is megtetszhetnek nekünk. Az Interneten ezernyi fotó található és használható saját célra. Ezen a kártyán egy ilyen képgyűjtő oldalt mutatunk be: a Webshotsot.

### Barangolás a képvilágban

A Webshots szolgáltatásai közül jó néhányat ingyen igénybe tudunk venni egy gyors regisztrációt követően. Így például minden nap 5 képet letölthetünk a gépünkre, saját képeinket tölthetjük fel és oszthatjuk meg másokkal. Az oldalról letölthető szintén ingyenesen egy desktop program, amellyel rögtön rendezni, szerkeszteni, küldeni is tudjuk a képeket. Készíthetünk képernyőkímélőt vagy háttérképeket, és ezzel még egyedibbé tehetjük gépünket. A programba saját képeinket is betölthetjük, így akár az összes képfájlt egy alkalmazásban tudjuk kezelni. Bármelyik képet elküldhetjük elektronikus levélként személyre szabott üzenettel.

## Tudta-e?

**A Webshots weboldalára a saját maga készítette fotókat is felteheti a rendelkezésére álló tárhely méretétől függően, lehetővé téve barátai vagy családja számára, hogy fényképeit a neten keresztül gyorsan megtekinthessék. A regisztrációt követően kattintson a MyPhotos fülre, majd a Create**



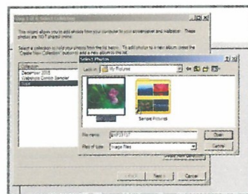

**Your First Album gombra. Lépésről lépésre haladva eljut oda, hogy a képeit feltölti a Webshotsra és azt mások is megtekinthetik és élvezhetik. Ezzel lehetségessé válik, hogy akár egy szülinap után minden résztvevő megtekinthesse a vidám fotókat a weben, akkor, amikor csak akarja.**



## Kérdés-felelet

**K A Webshots programjába saját fotóimat is be tudom emelni?**

**F** Igen. Természetesen a saját fényképeit is kezelni tudja a Webshots szoftverében. Ehhez válassza az **Add More Photos** gombot, majd válassza a 'My Computer – add photos stored on your computer' alpontot. Hozzon létre egy új gyűjteményt, hogy oda emelhesse be a saját képeit, majd keresse meg a képeket a számítógépén.



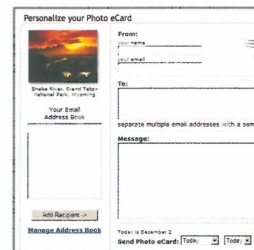
**K Van egy kép, amit szívesen kitennék poszterként a falamra, megoldható ez?**

**F** A Webshots-nak ez is egy szolgáltatása, ám ezért minden esetben fizetnie kell. Keresse meg a weboldalon azt a képet, amelyről posztert szeretne csináltatni és kattintson rá, majd a lehetőségek közül a **Buy a Print** gombot nyomja meg. Megtekintheti a poszterhez szükséges felbontásokat és áraikat. A díj ellenében olyan formátumú képet tud letölteni, amiből azután elkészülhet a poszter maga.



**K Szívesen használnám a képeket elektronikus képeslapként is, lehet?**

**F** A Webshots szoftverében válassza ki azt a képet, amelyet el szeretne küldeni elektronikus képeslapként, majd kattintson az **Online Options** gombra, és ott kattintson a **Send Photo Message** pontra. A program felcsatlakozik a netre és egy levélformátumot kell kitölteni és elküldeni. A weboldalról közvetlenül is lehet e-Cardot küldeni.



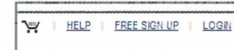

## Szótár

**Premium Only** A Premium egy olyan tagsági formát jelöl, amely díjfizetés ellenében szolgáltatásokat nyújt az érdeklődőnek. Ahhoz, hogy látható legyen, hogy mely szolgáltatásokat vehetik igénybe a Premium tagok, az oldalon Premium Only felirat jelzi.

**Desktop** A számítógép képernyőjén megjelenő alapfelület, ahova parancsikonok helyezhetőek és indíthatóak el. Magyarul asztalnak nevezik. A háttérkép is e felületet díszíti.



**Login/Logout** Az oldalra történt regisztrálást követően a loginnel – felhasználónév és a jelszó megadásával – tud belépni az oldalra és igénybe venni a tagsághoz tartozó szolgáltatásokat, majd logouttal tud kilépni.




## Hibakereső

**Nem tudom letölteni a kiválasztott képet.**

Lehetséges, hogy csak a Premium tagsággal rendelkező felhasználók tölthetik le. Ebben az esetben sajnos csak akkor juthat a képhez, ha Premium tagságra vált. Azt, hogy egy kép Prémium kategóriás, rögtön láthatja, mert ilyenkor a kép tetején egy erre utaló Premium Only felírat hívja fel a figyelmét. Ha nem ez a helyzet, akkor elképzelhető, hogy aznap már a 6. képet töltené le, amit a Basic tagság már nem tesz lehetővé. Ilyenkor sincs nagy gond, hiszen másnap letöltheti a kiválasztott képet.

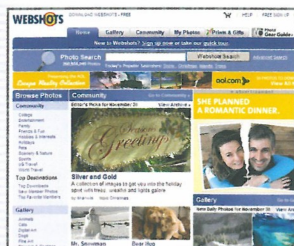





H-P-73-10-20-095

# Képek keresése az adatbázisban

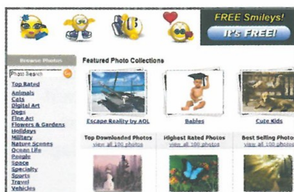
**Ha képeket szeretne keresni az interneten, akkor a Webshots oldalán megszámlálhatatlan mennyiségben fellelheti őket.**



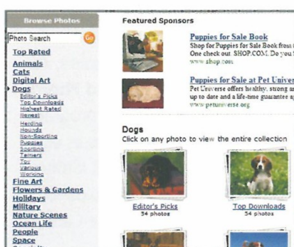
**1** Internetes böngésző programja segítségével látogasson el a http://www.webshots.com weboldalra.

**2** Kattintson a **Gallery** menüpontra, hogy a hatalmas adatbázis képei közül válogathasson.

**3** A fotók és képek különböző kategóriákba vannak besorolva. Külön kiemelve láthatja a legtöbbet letöltött vagy legtöbbet értékesített fotókat.

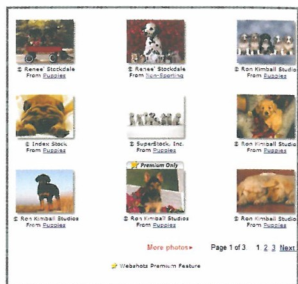


**4** A bal oldalon található kategóriák közül válasszon egyet, és

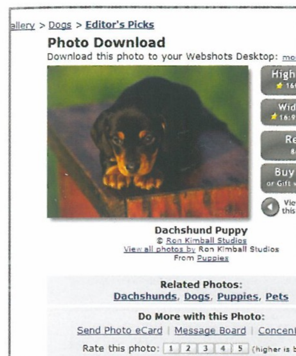


kattintson a linkjére. A kategória további alkategóriákat is tartalmaz. Láthatja azt is, hogy egy alkategóriában hány fotó van.

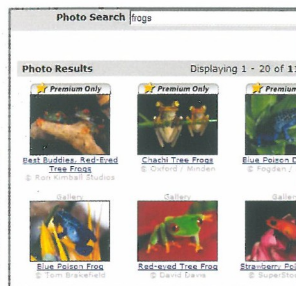
**5** Kattintson egy alkategóriára. A képek kilistázódnak, bővebb információért azonban rájuk kell kattintania.



**6** A kép most egy kicsit nagyobb méretben látható, és a kép mérete a **Regular** gomb megnyomásával tovább növelhető. Ezen kívül a képet háttérképként is mentheti, poszterre nyomtathatja ajándékba, és szavazhat is rá, hogy mennyire illik a témája az adott kategóriához.

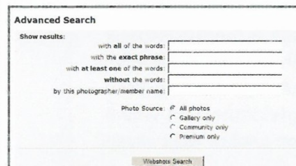


**7** Természetesen az oldalon található gyorskereső segítségével is kiválogathatja azokat a képeket, amelyek érdeklik. A keresőt a



Browse Photos felirat alatt találja. A Search Photo helyére gépelje be a keresés tárgyát angolul, majd nyomja meg a **GO** gombot.

**8** Ha pedig ennél jobban pontosítható keresést szeretne lefuttatni, akkor az **Advanced Search** linkre érdemes kattintania. Itt akár még fotósra is kereshet.

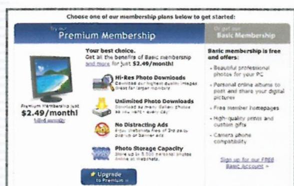


# Regisztráció és tagság a Webshoton

**Amennyiben az oldalt és a képeket érdekesnek találta és szívesen használná akár nap mint nap, akkor érdemes regisztrálnia az oldalon és az ingyenes tagságot igénybe vennie.**

**1** Kattintson a **Free Sign Up** linkre a regisztráció megtételéhez.

**2** Kétféle tagság közül választhat. Az egyik az úgynevezett Prémium Membership, amely bizonyos díj ellenében szélesebb körű szolgáltatásokat nyújt, mint az ingyenes Basic Membership.



**3** Most az ingyenes Basic Membership szolgáltatásra történő regisztrációt tekintheti meg, de természetesen bármikor át tud váltani a fizetős verzióra. A Basic csomaggal a következő szolgáltatások érhetők el: professzionális képek letöltése a PC-re, saját online album, ahol képeit megoszthatja a többiekkel vagy elküldheti őket stb.

**4** Kattintson a Sign up for our FREE Basic Account linkre a tagság létrehozásához.

**5** Töltse ki az adatlapot, majd végül nyomja meg a Join Webshots Now gombot. Hamarosan e-mailben megkapja a felhasználói nevét és jelszót.



**6** Ha ezek az adatok megérkeztek, a Login-ra kattintva be tud lépni és már használhatja a szolgáltatásokat.

## Fókuszban

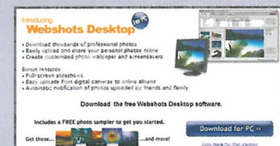
# Ingyenes Desktop szoftver a Webshots-tól

**A Webshots oldaláról letölthető egy olyan szoftver, melynek segítségével a képek letöltése és kezelése, tárolása, valamint a képernyőkímélő alkalmazás használata egyszerű és testre szabott lesz.**



**1** Kattintson a **Download Webshots – Free** linkre a képernyő bal felső sarkában.

**2** A megjelenő oldalon rövid leírást talál a letöltéssel elérhető előnyökről. Kattintson a **Download for PC** gombra a letöltéshez, majd ismét **Download**.



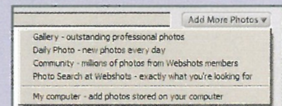
**3** A letöltés elindul. Ezt követően a programot el kell indítani, és lépésről lépésre feltelepíteni. A lépések egyszerűek.



**4** A program a telepítést követően elindul. Egy minta képadatbázis fogadja. A Webshots Combo Sampler cím alatt láthatóak a képek kis ikonként. Kattintson rá az egyikre, hogy nagyobb méretben is megtekinthesse.



**5** Természetesen új és meglévő fotókkal napról napra bővíthető a képgyűjteménye. A Basic tagság lehetővé teszi, hogy napi 5 képet le tudjon tölteni a Webshots oldaláról. Ehhez kattintson az **Add More Photos** gombra, majd válassza a **Daily Photos** lehetőséget.

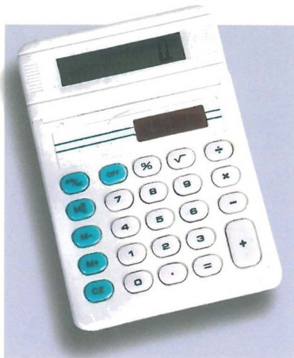
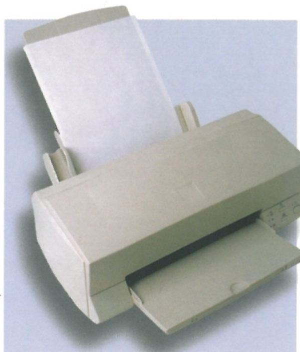


**6** Ekkor a program csatlakozik a Webshots internetes oldalára, és letölthet 5 képet. Válasszon egyet és kattintson rá. Például a vadló képére. A kép megjelenik. Kattintson a **Regular**ra.



**7** A kép rövidesen bekerül a programba, mint mai napi letöltés. Ma még négy további képet tölthet le.



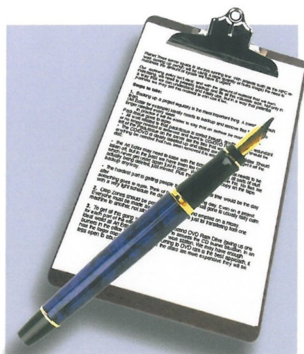







# Mit tud A SZÁMÍTÓGÉPEM?

Gyakorlati útmutató kezdőknek és haladóknak





H-P-7310-04001